33 פי.סי. ותואמיו * מקינטוש * אמיגה * אטארי * סגה * נינטנדו * ניאו ג'או * סוני * 3DO

מוסף טיפים ענק

פריק

המגזין לבידור ביתי ממוחשב

המחיר - 13.- ש"ח כולל מע"מ - באילת 11.10 ש"ח

נינטנדו: סוף המשחק!

FX FIGHTER

משחקי מלחמה

עשרות משחקים לכל המכשירים!



GENESIS

החנות המתקדמת בישראל למשחקי וידאו ומחשב

מבצעים מיוחדים על מערכות 3DO!!!
המגוון הגדול בארץ למשחקי 3DO!
כולל משחקים חדשים כמו:

Slam'n'Jam 95 **World Cup Soccer**

החל מ-99 ש"ח

כרטיסי קול למחשב מסוג Ultrasound Max
המתקדמים ביותר למשחקי מחשב ומולטימדיה

משחקי סי.די.רום למחשב - החל מ-29 ₪!!!

משחקים חדשים לפי.סי.

FX FIGHTER **Star Trek: TNG**

סופר-נינטנדו + ידית + קלטת: -669 ₪ בלבד!!!
המבחר הגדול ביותר לקלטות סופר-נינטנדו במחירים מפתיעים ללא תחרות
כונני-קסם לשכפול קלטות סופר-נינטנדו ומגהדרייב!!
קלטות מגהדרייב, כולל החדשות ביותר מ-99 - 199 ₪

הננו שמחים להודיע כי **נפתח** סניף חדש של ג'נסיס דרך' אחוזה 100, רעננה.

ג'נסים - רח' הרצל 46, נתניה - טל': 612437-

דיבור ישיר

אהלן פריקים

חם לכם? אז אין ספק, שהרבה יותר כיף לשבת בבית, במיזוג, מול המחשב ולשחק. ספורט לאצבעות בלי להזיע יותר מדי. אישית, אני מעדיף לצאת קצת החוצה ולראות דברים שגם מנצנצים ונשמעים אחרת. אבל זה כבר העסק שלכם.

אז מה יש לנו החודש בשבילכם?

ראשית הרבה מאוד מאוד משחקים. מי שיתחיל לספור עלול לגמור עם משהו כמו 70-60 משחקים! הפעם שילבנו גם כמה משחקים לא הכי חדשים אבל שיש להם אופי אקטואלי. למשל נזכרנו במשחק סטארגייט, שסרט הקולנוע שלו התחיל לרוץ בארץ לפני כמה שבועות...

הביקור החודשי שלנו באינטרנט כולל כמה סיבובים: ראשית - משחקים חיים באינטרנט בסגנון מבוכים ודרקונים (ראה במדור חצי־חינם) ושנית, קצת חדשות מעולם האינטרנט.

ולקינוח: הסתבר לנו, שאתם מאוד אוהבים את המבצעים שלנו, שאנו עורכים במסגרת מועדון פריק. החודש הכננו לכם כמה משחקים במחירי פיצוץ! התלוש שבעמוד 34 יכול לחסוך לכם כמה מאות שקלים!

אז שיהיה לכם קיץ נעים... להתראות בגיליון אוגוסט!

רא׳

יחי החופש הגדול!

פריק 2000 - המגזין לבידור ביתי ממוחשב

מו״ל: כתבי עת מובחרים בע״מ
עורך ראשי: רמי שיר
עורכת משנה: צביה שיר
יועץ מקצועי: עופר אלוני
משתתפים קבועים: גיל גבעוני, עמית זהר, לילך לב, רן פילוסוף, אבי פישמן, מארק רוזנמן
משחקים קבוע: איתי, אמיר, אפי, אפרת, בנק, גיא, יובל, יוני, יושי, סטאר 82, עומר, צחי
צילום: גדי קוג׳וקרו
עורך לשוני: ד. שביט
עיצוב גרפי: מיכל רון
גרפיקה: נירה אלווד
שיווק: יעקב עבודי
סדר: עליזה אור
אימפוזיציה, פלט פוסטסקריפט ולוחות: שער דיגיטל גרפיקס

סדר וגרפיקה ממוחשבת: 3B2
כתובת המערכת: עקיבא איגר 8, תל־אביב
המען למכתבים: ת״ד 28110 תל־אביב 61280
מחלקת מודעות: טל. 03-373635
מחלקת מנויים: טל. 03-374267/8
פקס: 03-5373906
דפוס: אופסט "אצבעוני"
הפצה לחנויות: "גד", טל. 03-377056
דמי מנוי לשנה: ‎156.-‎ ש״ח כולל דמי־דואר, אריזה ומע״מ.

פריק - שנה ג׳ * גליון 33 * יולי 1995
ISSN 0792-9145

כל הכותבים שלנו הם פריקים אמיתיים ומקצועיים בהחלט!

תפריט ראשי

מדורים קבועים

קישקושים

משחקי מחשב

שאגת היגואר

אזור ה־3DO

ניאו־גיאו

מסופי הנינטנדו

מסופי הסגה

מכונות וידאו

מבצע מיוחד:

פריק־מרקט

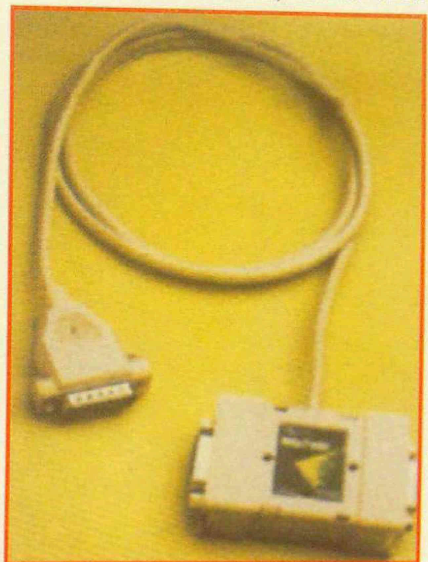
עמ׳ 34...

* יש לך מנוי? - אז תתחיל לקרוא ת׳עיתון!
* אתה עובר דירה? - אל תשכח להודיע לנו!
* אין לך מנוי? - זנק עכשיו לעמוד 23!

BIT פוטיק

מפצל ג'ויסטיקים

אחת הבעיות הנפוצות של משחקי הזוגות בפי.סי., שיש בהם משהו לא פייר: שחקן אחד מקבל פור על הג'ויסטיק בזמן שהשני נלחם במקלות. יש משחקים, בהם הבעיה לא כל־כך מורגשת, אבל יש משחקים, שבהם זה פשוט אסון. מה עושים? רוכשים מפצל לג'ויסטיקים. המחיר בחו"ל, 80 ש"ח.



ה־"חלונות" יפתחו בחודש הבא

"חלונות 95", סביבת העבודה החדשה של מיקרוסופט, שכולם כבר מדברים ומדברים עליה הרבה זמן, אמורה לצאת לשוק ב־24 באוגוסט 1995! "חלונות 95" מבטיחה להקל את החיים של כל המשתמשים בעולם ולאפשר לנו "להפעיל את המחשב ולשחק". סביבת העבודה החדשה תכלול תוכנות עזר שונות לעבודה בתקשורת (למשל, אינטרנט), תאפשר התקנת חומרה חדשה בקלות (למשל להחליף כרטיס־קול, כונן תקליטור וכו'), וגם תתמוך בדור החדש של המחשבים עם מעבדי 32־ביט ומעלה.

בינתיים, חברת י.ב.מ. מאיימת עם סביבת־העבודה שלה, שכבר נמכרת היטב, זוהי ה־OS/2 WARP. סביבת עבודה נוספת, שעומדת לצאת לשוק, נקראת "מערכת 8.0" של חברת מקינטוש ומיועדת למחשבי המק בלבד.

מי יותר חזק?

חברת אינטל חשפה לאחרונה את מעבד הפנטיום החדש שלה. זהו מעבד 133 מגהרץ (לעומת מעבדי ה־90 מגהרץ של הדור הקודם). המעבד החדש כבר מותקן ומשווק במחשבים של חברת פקארד־בל.

אינטל גם הבטיחה, שבקרוב יצא לשוק מעבד חזק עוד יותר, זהו מעבד 150 מגהרץ. בינתתים, החלה חברת מקינטוש לשווק את מחשבי הפאואר פי.סי. (המפותחים גם על־ידי י.ב.מ. ומטורולה) עם מעבד בעל עוצמת 133 מגהרץ. (ראה במדור "מק־ובל").

סי.די. סינגל

הרבה להקות רוק ולהקות חדשות, מתחילות את דרכן עם תקליטור "סינגל", עם שיר אחד. בעברית, זה נקרא "תקליט שדרים". את התקליט או התקליטור, שולחים לתחנות הרדיו, מבקרי המוסיקה ומתללים חזק, שהמוסיקה תמצא־חן בעיני מי שצריך...

להקת בריטית צעירה בשם, SMALL TOWN EEROES, הוציאה לאחרונה את הסינגל הראשון שלה. אז מה? זהו הסינגל הראש שיוצא בפורמט של תקליטור פי.סי. מלבד הש האחד, יש בו תמונות של חברי הלהקה וכמובן קס וידאו...

במקום עכבר



יותר ויותר משחקים מאפשרים לנו תנועה במרחב תלת־מימדי, עם גרפיקה מרשימה אבל הרבה בעיות של שליטה. העכבר אינו מתקשה לנוע ימינה ושמאלה, למטה ולמעלה על המסך, אבל מה קורה, כאשר צריך לחדור לעומק, כמו במשחק DARK FORCES שיצא לאחרונה, או DESCENT ואחרים? נכון, אנחנו מסתדרים אבל די בקושי. מה הפיתרון? אחד הפתרונות הוא ה־SPACEBALL AVENGER. מכשיר קטן המאפשר שליטה תלת־מימדית בנעשה על המסך. הוא נועד לעבודה בשתי הידיים - אחרי שמתרגלים, הוא מאפשר ביצועים מאוד מרשימים! המחיר, כ־180 דולר בארצות־הברית. בעלי המודם ומנוי לאינטרנט יכולים לקבל עוד מידע או להזמינו בכתובת: http:www.siacetec.com

פריק בגימל

מדי יום חמישי, בין השעה 18.00 ל־20.00 יש לנו חמש דקות ברשת ג'. עוד חדשות, עוד דברים שלא תמיד מצליחים לדחוס לתוך העיתון! אז נכון, רק חמש דקות, אבל ממש גדולות.

המחשב מהמר

טוב, הכותרת היא סתם בשביל למשוך את תשומת־הלב שלכם. החברה הישראלית, אי.פי. גולד, תמחשב את ההיפודרום בעיר מדריד שבספרד. הספרדים ידועים כחובבי מירוצי סוסים (מסתבר שלא פחות מהבריטים) והם גם אוהבים להמר עליהם. כדי להמר, הספרדי חייב להגיע להיפודרום (איצטדיון מיוחד למירוצי סוסים). לאחרונה, החליטה הנהלת ההיפודרום לאפשר לאזרחי ספרד, שאינם גרים במדריד, להמר דרך אתרי־מחשב. המטרה, להציב מחשב, עם תוכנת תקשורת מתאימה, בכל חור ברחבי ספרד: בתי־מלון, מסעדות, קיוסקים ועוד. המחשבים ינתחו את סכום ההימור והסיכוי לזכיה ולידע את המהמר, בכל מיני אפשרויות שונות.

האם לצנזר את אינטרנט?

יש בעיות באינטרנט. כאשר 40 מיליון איש מחוברים לרשת, יש ביניהם כל מיני טיפוסים. חלק מהטיפוסים, מנצלים את הפתיחות של אינטרנט לעבירות שונות. למשל: קאזינו ממוחשב. הבעיה הזו מטרידה מאוד את הממשל האמריקאי. לאחרונה, גם גופים פוליטיים החלו לנצל את האינטרנט ולהפיץ עליו מידע תעמולתי שיקרי: הכחשת השואה, הפצת מפת העולם בלי ישראל ועוד.

ליפול ברשת

טי.וי.טל, היא רשת תקשוב ישראלית המציעה אפשרויות רבות בסגנון של אינטרנט. היתרון הבולט של רשת זו, מלבד המחיר - שהוא זול בהרבה מאינטרנט - שהכל נעשה בעיברית. למי שיש בעיה עם האנגלית, טי.וי.טל מציעה מסכים נאים ובעיברית פשוטה.

בטי.וי.טל ישנם מספר פורומים ובהם האפשרות לדואר אלקטרוני, הורדת משחקים, מידע בתחומים שונים וגם שיחות. מדי ערב, טי.וי.טל מזמינה לאולפן מיוחד מומחה, המשוחח בדיור חי וישיר, דרך הקווים והמחשב. בזמן השידור, מנויי טי.וי.טל מוזמנים לעלות לשידור, לשאול שאלות, הם יכולים להעביר מסרים אישיים ועוד. לוח השידורים מפורסם מראש. יש ימים בהם משתתפים מומחים לטיולים, ספורט, אסטרונומיה, אסטרולוגיה ועוד.

המומחה יושב באולפן רק שעה. בשעה שלאחריו הנושא משתנה.

לפני כשבועיים, עורך פריק, התארח באולפן של טי.וי.טל. לדבריו, כאשר חזר למערכת, השעה עברה לו בטיל... מספר רב של מנויים פנו אליו בשאלות על משחקים חדשים ועוד.

אם יש לכם נושא, שהייתם רוצים להעלות לדיון בטי.וי.טל, נשמח לשמוע עליו וגם לישמו בעתיד.

גם מאטל במשחקים

חברת MATTEL, הידועה במשחקים המאוד לא ממוחשבים שלה, ובהן הרבה מאוד בובות מכל מיני סוגים, פאזלים ועוד, החליטה להקים יחידה מיוחדת לפיתוח משחקים ממוחשבים. חברת מאטל ניכוותה בעבר קשות, כאשר ניסתה לפתח מסוף משחק 8־ביט, בתקופה שקדמה למסוף של נינטנדו... מסוף זה פותח עם חברת משחקים ממוחשבים ידועה, קאלקו. לצערה של מאטל, הניסיון נכשל.

המציאות המדומה של יגואר מתקרבת

אטארי, כידוע, מפתחת קסדת מציאות מדומה עבור היגואר. הקסדה אמורה להגיע לשוק תוך 4-3 חודשים ותעלה, בחו"ל כמאתיים דולר. אטארי כבר הכריזה על שני משחקים שיצאו לקסדה.

גיל אבנון

משחקי מלחמה

לגבי פריקים רבים, משחקי המחשב הם רק כיף. אבל ישנם אנשים, שלגביהם משחקי המחשב הם שאלה של חיים או מוות!



מחקים את המציאות

משחקי מחשב רבים מנסים לחקות את המציאות. חיקוי של משחק כדורגל, מרוץ מכוניות, קרבות ים, אוויר ויבשה, בניות אימפריות פוליטיות, צבאיות, או כלכליות ועוד. אנחנו, כאן במערכת פריק, בוחנים את המשחקים ברמת הקירבה שלהם למציאות. עד כמה משחק הכדורגל מעביר את תחושת המגרש? עד כמה הלמבורגיני שעל המסך מתנהגת כמו על הכביש? וכמובן, עד כמה ה־F-15 מתפקד כמו בשמים?
חשוב לנו לבדוק את האיכות הגרפית, את הצליל, את השליטה באדם ובמכונה ועד כמה כל אלה מציאותיים. אין ספק, שהמחשב הנייח, שעומד על השולחן ולא זז, מתקשה מאוד להעביר את תחושת המציאות.
משחקי המציאות המדומה מתקרבים, צעד נוסף, לעבר המחשת המציאות. הם מאפשרים לנו לקבל תמונה, שמתבססת על תנועת הגוף שלנו. אנחנו קופצים, מרביצים ובועטים והכל מקבל ביטוי גרפי על המסך. ולמרות זאת, המחשב דומם ולעיתים, הגרפיקה, הצליל והשליטה לא בדיוק מציאותיים ולא בדיוק ממכרים.

מלחמה המקומית

משחקים רבים נראים באמת נפלא על המסך. יש להם גרפיקה מאוד מרשימה, צבעונית, מפורטת, אנימציה חלקה וכל מה שאנו מצפים מסימולטור טוב. כנ"ל לגבי הצליל והשליטה. אבל, עד כמה שמשחקים אלה מתקרבים למציאות, הם עדיין רחוקים ממנה. והפעם לא רק בגלל הנייחות של המחשב, אלא בגלל העוצמה שלו, והכדאיות הכלכלית של יצרנית המשחק. למשל, קרבות אוויר אמיתיים, מהירים מאוד, דורשים מיומנות רבה מהטייס (לא סתם לומדים את זה כמה שנים...) כאשר לעתים קרובות, הטייס צריך להתמודד עם הרבה מאוד פרטים קטנים. במלחמה אמיתית משתתפים הרבה אנשים, הרבה כוחות, שכל אחד פועל תחת פיקוד מסויים אבל ברמה מסויימת של עצמאות. למשל, בזמן שבשמים יש קרבות אויר, על הקרקע נלחמים הטנקים, וחיל הרגלים מתרוצץ בין הבתים של העיר המותקפת, ובים, יש התקפה של ספינות־טילים וקומנדו.
מרבית משחקי המחשב מנטרלים את רוב האלמנטים האלו ומבודדים כמה פרטים בהם המשחק מתמקד: קרבות אויר־אויר, קרבות קרקע־אויר, קרב צוללות... אבל אין משחקים, שמשלבים את כל האפשרויות ברמה התפעולית - יש משחקים רבים, שמציגים את הרמה האסטרטגית. אנחנו שולחים גדוד חיילים לחזית אחת, מעלים מטוסים לשמים, שולחים את הצוללות וספינות הטילים לים...



אבל אנחנו לא משחקים את החייל הבודד.

סודות צבאיים

כאשר מדובר במשחקי מלחמה, ברור והגיוני, שיש הרבה מאוד פרטים סודיים וחסויים. החברות, שמתפתחות את מטוסי־הקרב, לא יגלו את כל הסודות של המטוס לחברת המשחקים. הם יאפשרו ליצרנית המשחקים להעתיק חלק מלוח השעונים והמכוונים, הם יסבירו למתכנתים פרטים בסיסיים על טיסה, המראה ונחיתה במצבים שונים של מזג אויר וכדומה. אלה פרטים, שבדר־כלל זהים או דומים לכל המטוסים. יתכן, שהמתכננים יוסיפו למידע הצבאי המצאות מהדימיון האישי שלהם. אבל בסך הכל, המטוס בסימולטור רק מתקרב למטוס האמיתי אבל לא מעתיק אותו במדויק.



הכי קרוב למציאות

יש חברות, שמתמחות ביצור משחקי מלחמה לצרכים צבאיים.
יש כמה סיבות, שהצבא זקוק למשחקי מלחמה:
ראשית, הרבה יותר זול ללמד טייס על סימולטור מאשר להעלות אותו לאויר. שעת טיסה של מטוס קרב עולה אלפי שקלים. לצבא, עם התקציב מצומצם, עדיף לחסוך את הכסף. שנית, הצבא אינו יכול להתקשר אל האויב ולהציע לו לערוך תרגיל תרחישי מלחמה. על המחשב אין בעיה לשחק מצבים שונים, קלים, קשים, מביכים ועוד. על המחשב אפשר לטוס מעל שטח האויב, דבר שאינו אפשרי במציאות, אלא בקרב אמיתי. שלישית, התרגול על המחשב בטוח. אין אפשרות של תאונת אימונים. רוב מדמי הטיסה הצבאיים, אינם פועלים על מחשבי הפי.סי. הביתיים. חלקם דורשים מחשבים חזקים, שתומכים בבינה מלאכותית, כדי שיוכלו לתת לטייס המתאמן תחושה אמיתית של שדה הקרב. חלק מהתוכנות מתחברות ללוח השעונים של תא טייס אמיתי. המחשב שולט במכוונים, מגיב להגויים ולכפתורים האמיתיים של המטוס ומציג על המסך את התמונה האמיתית של שדה המערכה.

המשחקים תורמים לצבא

זה נשמע מוזר, אבל דווקא כמה מיצרניות משחקי המחשב, עזרו לפתח כלי תוכנה חשובים לצרכי הסימולטורים הצבאיים. חברת נינטנדו, שעובדת במשותף עם סיליקון גרפיקס על יצור האולטרה־64, "לימדה" את סיליקון טריקים גרפיים שונים. נינטנדו גם סייעה לחברות, שפיתחו עבורה את דונקי קונג, החדש. דונקי קונג, כזכור, פותח על מחשבי סיליקון גרפיקס.

לא רק מלחמה

המונח "משחקי מלחמה" נשמע מפחיד ומאיים. אבל במציאות של יצרני המחשבים החזקים והתוכנות המקצועיות, הוא מתיחס לא רק לפיתוח מטוסים, טנקים, צוללות וכדומה ולא רק לתירגול טייסים וחיילים. "משחקי מלחמה" מתייחס לפיתוח מודרני של מכוניות, רכבות, בתי־חרושת, מפעלים, בתי־ספר ועוד. ממש כמו שכולנו מכירים במשחקים בסגנון של SimCity 2000. בסופו של דבר, הרבה בלי התוכנה היקרים האלו, משמשים אותנו במשחקי מחשב. משחקי המחשב נראים לנו יקרים: מאתיים, שלוש מאות שקל ומעלה, אבל הם הרבה יותר זולים בהשוואה למחשב אינדי, של סיליקון גרפיקס, שעולה כעשרים אלף דולר (לפני הרחבת זיכרון וכו') ותוכנות, שעולות אלפי ועשרות אלפי דולרים....



צילומי התמונות בכתבה זו באדיבות: DIS SOFTWARE, VIRTUAL PROTOTYPES, MULTIGEN INC, SILICON GRAPHICS

משחקים באינטרנט



כל הזמן אנחנו מקבלים מכתבים בסגנון: יופי, כדי לבדוק משחקי SHAREWARE לא צריך לשלם, אבל איך משיגים אותם?

התשובה נורא פשוטה. יש כמה דרכים להשיג משחקים ותוכנות ציבוריות. **ראשית,** בהחלט מותר לעתיק אותם מחברים. סביר להניח שלא צריך ללמד אתכם להעתיק: לוקחים דיסקט, רצוי גם מפורמט וגם ריק... (חה־חה), הולכים לחבר, נכנסים לספריה המתאימה וכותבים:

COPY *.* b:

ואז חוזרים הביתה ועושים את הפעולה ההפוכה, של העתקת המשחק לדיסק שלכם, או אפילו שמחשחקים ישר מהדיסקט. בעיקרון זה אמור להספיק למשחקים קטנים. משחקים יותר גדולים תצטרכו להעתיק על גבי כמה דיסקטים ואולי להשתמש בתוכנה לדחיסת קבצים מסוג PKZIP או ARJ, שגם הן תוכנות ציבוריות...

הדרך השניה היא לקנות את המשחקים. יש הרבה חנויות והרבה חברות, שימכרו את המשחקים תמורת 20-10 ש"ח לכל משחק. בשוק יש גם מבחר של תקליטורים עם עשרות, מאות ואפילו אלפי משחקים על תקליטור אחד. תקליטורים אלו נמכרים גם־כן תמורת כמה עשרות שקלים. למשל, ראו את המבצע בהמשך...

הדרך השלישית, לנצל את המודם. בעזרת המודם מתקשרים ל־BBS־ים, או לאינטרנט, מגיעים לפורום המשחקים ומעתיקים אותם (כלומר מורידים לדיסק של עצמכם). המשחק בדרך כלל לא עולה כסף, אבל המנוי באינטרנט או ב־BBS־ים והזמן של "הטיול", כולל זמן ההעתקה עולה, ואפילו די הרבה!

THREAT

שיחק: איתי



זהו משחק יריות, שהדבר הכי טוב שלו, שהוא מאפשר משחק רשת לארבעה שחקנים. המשחק יזכיר לרבים מכם את TOWER ASSAULT: מראה־על של מבוך, שהוא בעצם מבצר של חייזרים ושורץ בהם. בכל שלב, עליך לרוץ דרך המבוך הזה ולהשלים סידרת משימות במגבלה של זמן.

למרות שכל הזמן רואים את כל הפרוזדורים, לא רואים את החייזרים. אלה יכולים לצוץ בכל רגע ומכל מקום ולנעוץ בך את טלפיהם ושיניהם ולקרוע אותך לגזרים.

FUNBALLS

שיחק: אביב



"במשחקים הציבוריים" אפשר למצוא כל מיני שילובים והמצאות. למשל, משחק שמשלב שחמט עם דמקה עם... התוצאה, בדרך־כלל או נורא מקורית, או נורא מוזרה, או מדהימה או מזוויעה. המשחק הזה הוא שילוב של שחמט, דמקה והשד יודע מה עוד. המטרה להעביר את הכדורים שלך לשטח היריב. יש כדורים בגדלים שונים כי כאשר בולעים את היריב הכדור מתנפח. אם הוא מתנפח יותר מדי הוא "מתפוצץ" ומתחלק לשניים.

לוח המשחק יותר גדול משטח המסך. זה יכול לשגע את השכל, אבל בהחלט מתרגלים לזה. כדי להנות ממש מהמשחק צריך יריב אנושי חזק! כן, אפשר לשחק בזוגות גם דרך הטלפון בעזרת מודמים.

VINYL GODDESS FROM MARS

שיחק: גיל

איזה שם מפוצץ למשחק?! אז מה שקורה בו מאוד פשוט: את

MORTAL REALMS

שיחק: עמית

יש לכם אינטרנט? אתם אוהבים לשחק מבוכים ודרקונים? אם כן אתם מוזמנים להתנסות באחת החוויות הגדולות והמרטיטות ביותר עלי־אדמות. אופס... עוד שאלה אחת, איך האנגלית שלכם? אם אתם שולטים באנגלית, אבל באמת, אז זה העתיד: ותיקי האינטרנט מכירים את המושג MUD. למעשה זהו קיצור של קבוצת משחקי רשת בסגנון מו"ד ובאנגלית יותר פשוטה: "MULTI USER DUNGEON". למשחקים אלו אין גרפיקה, אין צליל, הם נראים כמו "משימת־המלך 1", אבל... מתחברים לאינטרנט, נכנסים לכתובת הנכונה (נגיע לזה בהמשך) ופוגשים ביותר ממאה שחקנים חיים, מעבר לקווים, אי־שם ביקום, שגם־כן משחקים באותו משחק. בוחרים את הגזע, שבט, דמות וכדומה והאקשן מתחיל. על המסך מופיע תאור מצב. כל אחד מהשחקנים בעולם מתחיל להקיש את התגובות והפקודות שלו. התוצאה נראית על כל המסכים. הקרב יכול להמשך הרבה שעות - יקר רצח, מה לעשות?

אל תטעו, למרות שלמשחק אין גרפיקה, אין צליל והממשק דורש מכם לקרוא הרבה אנגלית ולכתוב, עדיין יש מאחוריו עולם דימיוני קסום ומרהיב. למשחק הזה ולמשחקים רבים שכמותו, הקיימים גם כן על האינטרנט וגם על BBS־ים אחרים, יש סכנת התמכרות!

אז איפה באינטרנט? כמובן שב־WORLD WIDE WEB. והכתובת המדוייקת, לא לטעות:

http://draco.centerling.com:8080/nfranl/mud.html

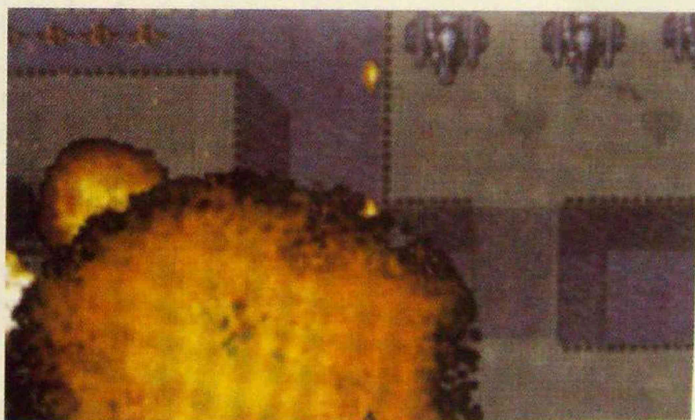


נערת־חן שיוצאת לפגישת ועידה גלקטית בנושא קולנוע. ספינת החלל שלך מתרסקת על כוכב בדרך. במזל, את מצליחה לזנק החוצה ולהנצל. עכשיו עליך לאסוף את שברי הספינה שלך כדי שתוכלי לתקן אותה. כמובן, כדי שיהיה קצת יותר אקשן. על הכוכב ישנם הרבה ציורים מאוד לא חברותיים. זה יאלץ אותך לחפש את המעברים הסודיים, חיזוקי־כוח למניהים ועוד.

למי שאוהבת את הסגנון, זהו משחק פלטפורמות מעולה, עם גרפיקה צבעונית ומהירה ושליטה נהדרת בדמות. אני בטוח, שלמרות שהמשחק מבוסס על כוכבת יפיפיה, גם הבנים יאהבו אותו... בעצם, אולי בגלל זה הם יתאהבו בו!

BARYON

שיחק: גיל



אין הרבה מה לומר על המשחק הזה חוץ מאשר כמה מחמאות על הגרפיקה, הצליל ורמת המשחק. באריון הוא משחק יריות, מהסוג היותר פופולארי במשחקי מחשב. למשחק יש כלי־נשק גדולים, פיצוצים מרהיבים, וכל מה שצריך כדי להנות ממשהו בסגנון של RAIDEN. למי שמתעניין, המשחק תומך ברשתות ובמודמים.

EXPLORER

שיחק: גיל

זהו משחקונצ'יק חביב, שמחייב לצערם של רבים את סביבת חלונות. במשחק צריך להנחית חללית על הכוכב בשלום. זהו לא משחק מרשים, לא קשה, לא מורכב אבל בהחלט מהנה וממכר. מה שמושך במשחק זוהי הפשטות המוגזמת שלו.

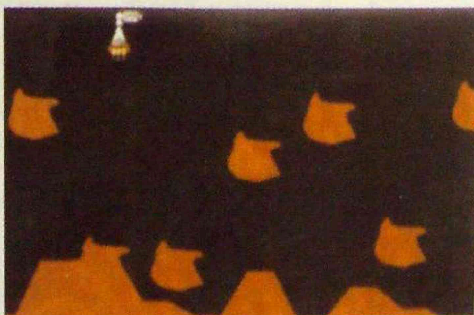
שוק המשחקים

לבקשתכם בלבד... במיוחד לאלה שמתקשים להשיג את המשחקים בדרכים היותר פשוטות, הנה שרות קטן של פריק לקוראים הנאמנים שלו. את משחקי ה־SHAREWARE הבאים תוכלו להשיג דרכנו, במחיר מיוחד לקוראי פריק. המשחקים ישלחו אליכם הביתה בדואר תוך 10 ימים מיום הגעת הצ'קים אלינו.

טופס הזמנת המשחקים נמצא בעמוד 34, "הפריק־מרקט".

שימו־לב: המלאי מוגבל.

JAZZ JACK RABBIT + ONE MUST FALL	35 ש"ח
HOCUS POCUS + MYSTIC TOWERS	35 ש"ח
RISE OF THE TRIAD	39 ש"ח
APOGEE COMPANION CD	45 ש"ח
EPIC COMPANION CD	45 ש"ח



הערה חשובה: כל המשחקים הנ"ל נמכרים בגירסאות ה־SHARWARE שלהן, בעלות שכפול, אריזה, משלוח, מע"מ וכדומה. **המשחקים מגיעים על־גבי תקליטורים (CD-ROM) בלבד!**

אם מצאתם את המשחקים, במקום אחר, זול יותר, נא הודיעו לנו **בגלויה**, איפה ובכמה!

ספרים

VISUAL BASIC

לפי מיקרוסופט, VISUAL BASIC היא אבן הפינה בתכנות הישומים שלה. ישומים רבים של מיקרוסופט עשוים לכלול בסופו של דבר נגזרת של VISUAL BASIC כשפת מאקרו משותפת, שתוכל לפקח על היישום ועל יישומים אחרים.

הספר מציג את VISUAL BASIC PROFESSIONAL ומיועד למתכנתים אשר רוצים ללמוד את התוכנה ולהפעיל את עוצמתה הרבה לפיתוח ממשקי משתמש (תפריטים, כפתורי בקרה וכו') ויישומים מתקדמים תחת "חלונות". סטודנטים וגופים המלמדים את מדעי המחשב ימצאו גם הם בספר זה מדריך מושלם למתחילים לשם הוראת יסודות התכנות והטכנולוגיה בעולם ה"חלונות". מכיון שלגירסה 3.0 יש מאפיינים התומכים גם ב־WINDOWS NT, ספר זה יוכל לשמש כחומר עזר גם לעובדים בסביבה זו. משתמשי שפת BASIC בגרסותיה השונות יכירו כלים בדרכת תכנות גבוהה ומתקדמת יותר. ואלה שרוצים בכלי יעיל ועתיר אפשרויות בעולם החלונות - ימצאו בספר זה כלי עזר ומדריך נאמן.

הספר מציג גישה מובנית, בשיטת צעד־אחר־צעד, ללימוד התוכנה וסודותיה. הוא פותח בדוגמאות תכנות פשוטות ועובר לדוגמאות תכנות מתקדמות ומורכבות, ככל שהקורא משפר את מיומנותו בתכנות VISUAL BASIC. מה שמייחד ספר זה הינה העובדה שאין הוא מבזבז זמן. לאחר ההצגה הרגילה של הרקע והמבוא, ניתנים הפרטים ההכרחיים שעליכם לדעת כדי לכתוב ולהריץ את התוכנית הראשונה שלכם ב־"חלונות". אין צורך לדעת ולזכור כל סמל ואת משמעותו כדי לכתוב את היישום הראשון.

לאחר מכן הספר מבהיר את דקויות השפה ודן באופן מעמיק בחלקים שבהם רוב המתכנתים משתמשים בכל תוכנית. לפיכך, מטרתו הראשונה היא להציג את המאפיינים הרגילים ביותר הנמצאים בשימוש ב־VISUAL BASIC, כדי שתוכלו לפתח תוכניות בעצמכם ולהיות פרודוקטיביים מהר ככל האפשר! ספר זה מתייחס לגירסת PROFESSIONAL המיועדת לאנשי המקצוע, מכיון שקיימים בה הרבה אפיונים שתוכניתנים מנוסים ירצו לכלול ביישומים שלהם, ואילו בגירסה הסטנדרטית אין הם קיימים.

תוכנה

ENGLISH+ לימוד אנגלית באמצעות המחשב

ENGLISH + היא תוכנה ללימוד אנגלית, שפותחה על ידי חברת אדיוסופט בשיתוף עם חברת ברליץ המתמחה בהוראת שפות.

הסידרה כבר משווקת מזה מספר חודשים ברחבי העולם.

"ENGLISH +" המוצגת בימים אלו בישראל הינה הגירסה שפותחה במיוחד על־ידי אדיוסופט, עבור דוברי עברית, והיא אושרה לשימוש על ידי משרד החינוך.

תוכנת "ENGLISH +" מקנה למשתמש מיומנויות קריאה, כתיבה, שמיעה ודיבור בשפה האגלית, תוך ניצול של טכניקות מולטימדיה מתקדמות. למשל, התוכנה כוללת סירטי וידאו ומאפשרת לתלמיד להקליט את קולו ולהשוות אותו להדגמת היגוי נכון, המופיעה במחשב.

התוכנה מאפשרת לתלמיד ללמוד אנגלית בקצב האישי שלו. לרשותו עומדים אמצעי עזר כמו מילון דו־לשוני, תחביר דו־לשוני המלווה בקטעי אנימציה ווידאו בתנועה מלאה.

"ENGLISH +" מפגישה את המשתמש עם השפה האנגלית בדרך חוויתית ומהנה. הוא מוזמן להתמודד נגד השעון בפתרון כתב חידה במהלך הרפתקה מעניינת, לטייל בערים דוברות אנגלית, לקבל מידע ממדריך דובר אנגלית, להיפגש ולשוחח עם דמויות דוברות אנגלית, ועוד.



סדרת "ENGLISH +" המשווקת בישראל, כוללת 6 תקליטורים המשתווים ל־6-8 שנות לימוד אנגלית.

בסידרה שלושה חלקים בהרמות שונות, אותם ניתן לרכוש בנפרד. החלק הראשון מיועד לבעלי ידע באנגלית המקביל לשנת לימוד אחת, החלקים הבאים מתאימים לבעלי ידע מתקדם יותר.

מ־10 ועד לתוספות

אני קורא קבוע של העיתון שלכם אבל יש לי כמה בקשות:

א. שהעיתון יצא יותר מוקדםץ

ב. להוריד את המחיר ל־10 ש"ח.

ג. אם לא להוזיל את העיתון אז לפחות להוסיף עוד עמודים.

ד. חובה! פוסטר של מורטל קומבט!

ה. כשאני אומר, שהעיתון שלכם 10, אז אני מתכוון לזה! העיתון פשוט עשר אבל דורש שיפורים קטנים.

יואב - אלמוני מראשל"צ

תשובת המערכת: *מה לעשות יואב, אתה צודק: היינו שמחים להוזיל את העיתון ואפילו לחלק אותו כמעט בחינם. הבעיה, שמחירי הנייר והפקת העיתון מאוד גבוהים ואין לנו ברירה רק למכור אותו במחיר הזה. הוספת עמודים פרושה יקור נוסף של העיתון. חוץ מזה, אנחנו מתכננים פוסטר מיוחד של מורטל קומבט, לקראת הגעתו של הפרק השלישי לארץ.*

לא מחכים!

יצרני המחשבים הכניסו את העולם למילכוד. כל הזמן מיצרים דברים חדשים ומתקדמים, שמאלצים אותנו לרכוש מחשבים יותר חזקים. הם גם טורחים להזהיר אותנו מראש, ולגרום לנו לציפיות מוגזמות. שנתיים קודם מספרים לנו על דום 2. עוד לא הספיקו למכור אותו וכבר יש שמועות על דום 3 ו־4! בקיצור, אני החלטתי: אני לא מחכה למשחקים חדשים. אני מש[illegible] רק את מה שיש כאן ועכשיו.

מתי פרץ - חו[illegible]

כמעט כמו לפי.סי.

בעיקבות פינת המק שלנו, הגיעו למערכת הרבה שאלות נפחדות של קוראים. אפשר לסכם את הפניות בשאלה אחת: "האם יש משחקים למקינטוש?"

כן. יש משחקים למק, הרבה מאוד משחקים. למעשה, הרבה מאוד מהמשחקים שיוצאים למחשבים תואמי הפי.סי. יוצאים גם למק. בדיוק כמו שישנם הבדלים בין אותם המשחקים שיוצאים לסגה ונינטנדו, ככה גם פה ישנם הבדלי איכות, לפעמים לטובת המק ולפעמים לטובת הפי.סי.

MAD DOG McCREE



חמש שנים לאחר גירסת מכונות הוידאו, מגיע משחק היריות הזה גם אל המק. למי שאולי לא יודע, זהו משחק יריות, שכולו מצולם ומתרחש במערב הפרוע. צריך לכוון את העכבר, ללחוץ על הכפתור ולחסל את כנופיות הפשע אבל לא לפגוע באזרחים תמימים. המשחק לא נראה על המק במיטבו. המשחק מאוד מתסכל ומאוד קשה!

ISHAR



שלושת חלקי ופרקי המשחק יצאו למק. זו סידרת משחקי הרפתקאות, בסגנון מבוכים ודרקונים. אתם יוצאים למשימה קרבית, יש לכם קבוצת עוזרים, שלכל אחד יש תכונות משל עצמו. המשחק הזה הוסב גם לפי.סי. וגם למק מהאמיגה. ההסבה למק אינה טוב ומאוד לא ידידותית. דבר שאינו אופייני למק! הוזהרתם!

ROBINSON'S REQUIEM



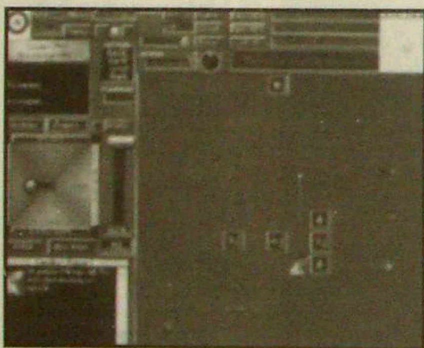
גם המשחק הזה נולד בעצם על מחשבי האמיגה. מטרת המשחק לשרוד בעולם חייזרי ותלת־מימדי. במשחק תצטרכו להשיג אוכל, לנתח את עצמכם ועוד. כמו ISHAR, ההסבה למקר נעשתה בצורה רשלנית למדי, שפוגמת בכל ההנאה האפשרית ממשחק ישן...

VIRTUAL VEGAS



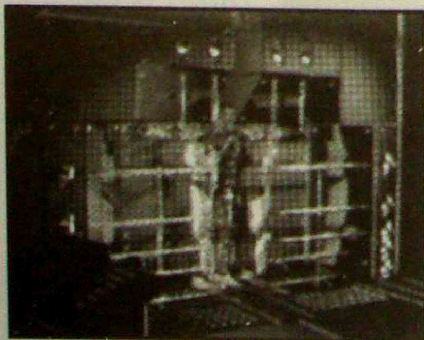
שם המשחק בהחלט מעיד על תוכנו - לאס־וגאס עיר ההימורים וזהו משחק בלק־ג'ק. בקרב הנוער והילדים, המשחק מוכר בתור "21". למה? כי צריך להוציא קלפים מהחפיסה ולהתקרב ל־21 נקודות אבל אסור לעבור אותן... וגאס המדומה היא תקליטור ראשון בסידרה של משחקי קאזינו שונים המלווים בגרפיקה מעל לממוצע במשחקי קלפים. אגב, למפתח המשחק יש תוכניות, להפוך אותו לתחרות אינטראקטיבית אמיתית דרך מודמים. עדיין רק חלום.

FLIGHT COMMANDER



אחד המשחקים הטובים ביותר שיצאו אי־פעם למק! במשחק הה, למי שאינו זוכר מהפי.סי., צריך להטיס להק קרבי שלם ולצאת למשימות איכותיות ומורכבות. אין ספר, שהמשחק הזה מיועד לזן מיוחד של פריקים. ההמלצה שלנו: תשיגו מסך גדול!

SUPER WING COMMANDER



קצת מעצבן לחשוב על המשחק הזה במק, כאשר בפי.סי. כבר משחקים מזמן, את WING COMMANDER 3, ושומעים ברקע את התוכניות לפרק הרביעי בסידרה... אבל בהחלט, המשחק העתיק הזה הגיע גם למק, עם כל הדברים הטובים שהיו לו אז. היום הם פשוט נראים איטיים ומיושנים...

THE DAEDALUS ENCOUNTER

הדור החדש של משחקי הקולנוע האינטראקטיבי, מבטיחים הרבה יותר מאשר שעות של ישיבה בוהה מול מסכי המחשב וצפיה בקטעי וידאו מרשימים בלי דקה אחת של משחק. בדור החדש של המשחקים, כבר יש הרבה יותר מזה...

נכון, המשחקים החדשים כבר דורשים לפחות שניים־שלושה תקליטורים. הם פועלים בסביבות עבודה חזקות כמו מחשבי 486DX2-66 לפחות, הרבה זיכרון פנימי וכמובן, כונני תקליטור מהירים. אבל כל אלה חשובים לאיכות התמונה ולמהירות התגובה של המחשב והתוכנה. השינוי הדרוש הוא באופי המשחקים. יצרני המשחקים שכחו לרגע, שהם אחראים לספק לנו משחק ולא סרט קולנוע. עכשיו, לאחר שההתלהבות של היצרנים, מהאפשרות לשתול קטעי וידאו במשחקים, נרגעה קצת, עכשיו אפשר לראות סרטים שהם יותר משחקים... המשחק הזה, אחרי כמה דקות מהממות של וידאו, מחזירות אותנו אל המציאות העתידנית בו הוא מתרחש. אנו שוכחים מהעוצמה

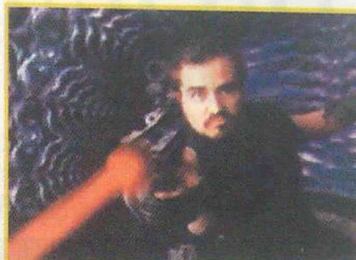
הגרפית והיופי המדהים של טיאה קאררה, השחקנים הראשית, ופשוט שוקעים בעלילת

המשחק ובמשימה שלנו הפריקים. למשחק יש שלושה גיבורים: ארי (טיאה

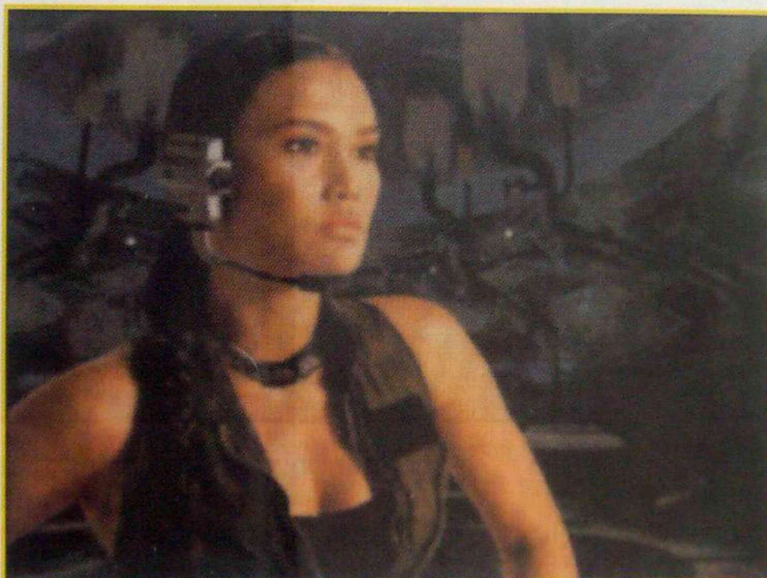


קאררה), זאק (כריסטיאן בובר) וקייסי (המוח).
בפתיח של המשחק, אנו מתוודאים אל הדמויות: קייסי, הוא מוח אנושי, שבזכות טכנולוגיות חדישות, נותק מהגוף והושתל בקופסא מיוחדת. קופסא זו מאפשרת למוח להמשיך לחיות ולתקשר עם העולם. כמובן, שהשתלת המוח בקופסא, היא מזימה זדונית של כמה מדענים עם מנוע לא חוקי. הקופסא צריכה לשמש מעון זמני למוח, עד שימצא תורם גוף... אלא, שלפני שהמדענים משתילים את קייסי בגוף חדש, ארי וזאק פורצים למעבדה ומחלצים את קייסי מהניסיונות המדעיים...
ארי וזאק לוקחים את זאק אל ספינת החלל שלהם ויוצאים לסידרת הרפתקאות. עכשיו המשחק האמיתי מתחיל!
מלחמה מתחוללת בעולם. ארי וזאק מקווים לנדוד בחלל, לעשות כל מיני חאלטורות, למצוא מזון, לעזור לאנשים טובים וגם להרוויח קצת כסף. אלא שתוכניות אלו מתנפצות ישר לתוך ספינת חייזרים פגועה. ספינת החייזרים צונחת במהירות אל עבר אחת השמשות באזור. הספינה שלנו הרוסה לגמרי. עכשיו, קייסי צריכה לפתור כמה חידות כדי להוציא את ספינת החייזרים מנתיב המוות והאש!
כמו בכל קווסט, צריך לעבור מחדר לחדר ומתא לתא בספינה, למצוא כל מיני חפצים, להשתמש בהם כדי לפתור חידות ובעיות ולהמשיך הלאה.





המעבר מחדר לחדר נעשה בקטע וידאו איכותי. כאשר מגיעים אל החדר, נתפצל, והדמות שלנו, קייסי אם עדיין לא הבנתם, תסתובב סביב בחדר, תאסוף חפצים ותבחן אותם ותחליט מה צריך לעשות.
אולי יפציע אתכם לדעת, קטעי הוידאו במשחק הזה נעשו בשיטת ה־QUICK TIME של חברת אפל... שיטה זו אומצה לאחרונה על־ידי מיקרוסופט לסביבת "חלונות". המשחק כולו פועל תחת סביבה זו. בצורה זו, אפשר להסתובב בחדרים "ולגעת" בכל החפצים בצורה מדהימה.



לשיטת ה־QUICK TIME יש עוד יתרונות עליהם נרחיב בכתבה נפרדת באחד הגיליונות הבאים.
המשחק עצמו, שמשווק על־ידי חברת וירג'ין, פותח על־ידי חברת מכדאוס. חברה זו, למי שלא שם־לב, פיתחה משחק מצליח בשם... CRITICAL PATH.
אתם אוהבים אזהרות והפחדות, נכון? אז אם אין לכם מחשב 486 כלשהו, ועוד 8 מגה בזיכרון הפנימי, אל תרוצו לחפש את המשחק בחנויות. ההמלצה שלנו, דחילק, תשיגו כבר את הפנטיום!





שם המשחק: THE DEADALUS ENCOUNTER
המכשיר: 3DO, פי.סי. ומק מולטימדיה
שיחקו: גיל ועומר

גרפיקה - 90%
את הציון הזה צריך לחלק לשניים: החלק הראשון: איכות הצילום, קטעי האנימציה וכדומה - שהם נהדרים, עם צבעוניות מיוחדת, דימיון בדמויות החייזרים ותנועת מסך חלקה גם בקטעים התלת־מימדיים.
החלק השני: איכות המשחק הקולנועי של טיאה קארה, שנותנת את ההרגשה שהמשחק הוא מציאותי. כוכבת הוליוודית אמיתית שלצידה מככב שחקן בכלל לא רע - כריסטיאן בוכר.

צליל - 90%
מוסיקה מקורית, שמתאימה לאווירת המשחק, והולחנה על־ידי מלחין הרוק רוני מונטרוזה. מה, לא שמעתם עליו? האמת, שגם אני לא - זה כתוב על האריזה...

רמת משחק - 70%
ממשק חלונות, נוח למדי, עם הרבה מאוד חידות קצת קרבות. לפחות יש כאן הרבה משחק ולא רק קולנוע!

אורך חיים - 80%
3 תקליטורים, שעתיים נטו של קטעי וידאו ואנימציה + חידות + קרבות + מספר דרכים להתקדם במשחק + סיומות שונות = הרבה מעל הממוצע של המשחקים בסגנון ובאופי הזה.

ציון כולל - 80%
ממשחקי הקולנוע האינטראקטיבי הטובים שיצאו עד כה לשוק. עשוי בצורה מקצועית ומהנה.

תואמים:
לא חסרים סרטים אינטראקטיבים:
WING COMMANDER 3
PHANTASMANGORIA
THE 11th HOUR
UNDER A KILLING MOON
CYBERIA
וזה רק על קצה קצה המזלג!

SLIPSTREAM 5000

שם המשחק: SLIPSTREAM 5000
המכשיר: פי.סי. ותואמיו
שיחק: עופר

המטרה היא להתחרות במעין רחפות עתידניות בתוך קטעי ואדיות צרים. ואם זה לא מספיק אז אפשר גם להפציץ את המתחרים האחרים, אם הם מעיזים לעקוף אותם.
השחקן יכול לבחור בטייסים ורחפות שונות אך ההבדל ביניהם הוא קוסמטי בלבד. למרות זאת, ניתן להגביר את יכולת הרחפת שלך על ידי הוספת נשקים ואיבזור נוסף, שניתן לקנות בתחילת כל שלב. את הכסף למימון האבזור צריך להרוויח על ידי נצחונות במרוצים או איסוף סימלי $ המופיעים במהלך המירוץ. סימנים נוספים שניתן למצוא הם סימני תיקון, שאוטומטית יתקנו את הנזק שנגרם עד כה לאחת ממערכות הרחפת (שילדה או מנוע), וסימני טורבו שימלאו את מערכת הטורבו ויאפשרו לשחקן לטוס מהר יותר לזמן מוגבל וכן סימני כיוון,

SLIPSTREAM 5000 הוא מעין שילוב בין מירוץ מכוניות לבין קטע הטיסה בואדי מ־REBEL ASSUALT.



שהתקלות בהם תהפוך את הכיוונים לזמן מוגבל ותבלבל את השחקן.
הגרפיקה כמו ברוב המשחקים התלת־מימדיים כיום, ריאליסטית מאוד, ומתאפיינת בטקסטורות מפורטות, הצללה מתוחכמת, עננים וכדומה. ניתן לשלוט ברמת הפרוט בכדי להתאימה לסוג המחשב עליו מריצים את המשחק. הרצתי את המשחק על 486DX4-100 והפרוט המלא גרם לאנימציה קצת קופצנית. רק כשביטלתי חלק מן האופציות הגרפיות, הגעתי לרמת שליטה סבירה. סבירה בלבד, מכיוון שרמת השליטה במשחק לקויה מראש. השליטה נעשית באמצעות מקשים, ידית משחק או עכבר. השמוש במקשים או ידית היה בלתי אפשרי - הפניות תמיד יצאו חדות מדי. רק כשעברתי לשליטה בעכבר הפך המשחק ל"שחיק" מבחינתי, אך עדיין נותר קצת קופצני..

מצבי המשחק השונים כוללים אימון, תחרות במסלול בודד או ליגה מלאה. ניתנת גם האפשרות למשחק בשניים דרך מודם/רשת או על מסך מפוצל לשניים. במצב זה השליטה ירודה במיוחד עקב קפוצנות רבה של האנימציה גם בדרגת הפירוט הנמוכה ביותר. משחק מירוצים נחמד שחובבי מירוצים עשויים לאהוב, למרות רמת השליטה הבינונית. דרוש מחשב חזק כדי להנות ממנו!



גרפיקה - 85%
גרפיקה טובה ומציאותית, בתנאי שיש לכם את המחשב המתאים.

צליל - 80%
המוסיקה במשחק לא משהו, וגם האפקטים הקוליים סבירים בלבד.

רמת משחק - 70%
מהיר ומהנה, בתנאי שמשחקים דווקא בעכבר!

אורך חיים - 80%
הרבה מכוניות, הרבה מירוצים, הרבה אפשרויות, מצבים ואקשן.

ציון כולל - 75%
משחק מירוצים נחמד שחובבי מירוצים עשויים לאהוב למרות רמת השליטה הבינונית. דרוש מחשב חזק כדי להנות.

תואמים:
מה דעתם על ROAD RASH?

אינטר-מה?

אינטרנט בתלת מימד

סיליקון גרפיקס הכריזה על שילוב גרפיקה תלת־מימדית באינטרנט. ההכרזה מתייחסת לקידום ה־WORLD WIDE WEB, האתר הויזואלי ביותר, המתפתח בקצר מהיר, של רשת המחשבו העולמית, האינטרנט.

סיליקון גרפיקס הכריזה על שיתוף פעולה עם חברת התוכנה TEMPLATE GRAPHICS לפיתוח והפצה של ה־WEBSPACE VIEWER. תוכנה זו תאפשר, באופן מסחרי, צפייה בגופי תלת־מימד ב־WORLD WIDE WEB. שתי החברות מפתחות את ה־WEBSPACE כך שיתאים לכל מערכות וסביבות העבודה: ה־UNIX, חלונות מייקרוסופט, חלונות NT ומערכות PWER MACHVTOSH.

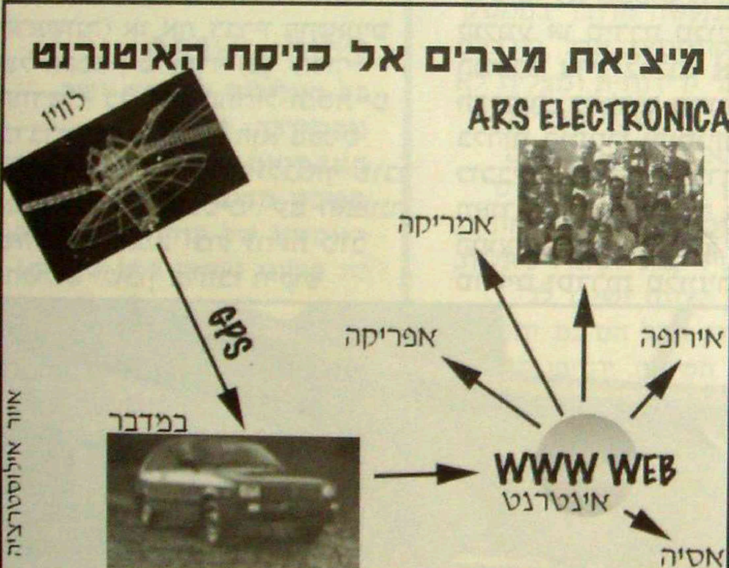
ה־WEBSPACE VIEWER פועל בשיתוף פעולה עם BROWSERS של NETSCAPE ושל SPYGLASS. בעזרתו יכולים הפריקים לטוס דרך עולמות תלת מימדיים, לגלות אירועים, ערים, ספריות, מוזיאונים, אתרי נופש ואתרים דימיוניים, לבחון מודלים תלת מימדיים של מוצרים בקטלוגים מקוונים, ולהמחיש נתונים בתלת־מימד.

בעתיד, לפני שתלכו לקנות מוצר, אין ספק שתבדקו אותו קודם, מכל הכיוונים באינטרנט. אחר־כך, אם תחליטו לא להזמין אותו דרך המשחב תוכלו להתעקש וללכת לחנות... אבל באמת שלא חייבים!

גירסת הביתא של ה־WEBSPACE VIEWER ניתן להשיג על גבי ה־WEB כבר עכשיו. גירסאות לא נתמכות של ה־WEBSPACE VIEWER ניתן להוריד ללא תשלום ממספר אתרי FTP המצוים ב־WORLD WIDE WEB כולל אתרים של סיליקון גרפיקס (http://www.sgi.com). חברת TEMPLATE GRAPHICS מציעה גם גרסאות נתמכות במחיר של 49 דולר בארה"ב.

ה־WEBSPACE VIEWER תומך גם במציאות מדומה: VIRTUAL REALUTY MODELING LANGUAGE, תכנים גרפיים ממוחשבים לפורפט קומפקטי המועבר דרך הרשת, באופן דומה להעברת הטקסטים ב־WEB, כך יכול המשתמש לצפות בקבצי תל מימד אינטראקטיביים, כמו גם לנווט דרך עולמות ולבחון פרטים נוספים.

17 חברות וארגונים הודיעו על תמיכתן ב־VRML מבוסס הגרפיקה תלת מימד על גבי ה־WORLD WIDE WEB, ביניהן: NEC, דיגיטאל, CERN, NETSCAPE ומרכז מחשבי־על של סאן דייגו.



איור אילוסטרציה

פרופ. מיכאל בליצקי, ראש המחלקה לאומנות מדיה באקדמיה לאומנויות בפראג, הכין מיצג וירטואלי אשר הועבר דרך האינטרנט מישראל, בזמן אמת, כחלק מתערוכת ARS ELECTRONICA 95, שהתקיימה בעיר לינץ, אוסטריה.

המיצג של פרופ. בליצקי נקרא EXODUS, כלל מסע בן ארבעה ימים בדרך הבשמים במדבר, בליווי מערתכ עקיבה טכנולוגית משוכללת, שאיפשרה לחוות את נופי המסע בזמן אמת דרך האינטרנט, בשילוב תמונות תלת־מימד ממוחשבות, שהוכנו מראש.

הרעיון שמאחורי המיצג הוא השלכת המשמעות של יציאת מצרים בראשות משה, שבישרה על שחרור מעבדות ועידן חדש של חוקים עבור המין האנושי כולו, על היציאה העכשווית אל האינטרנט, המבשרת שחרור של האנושות וחוקים חדשים של מרחב, חלל וזמן.

DIRECTOR־ו NETSCAPE
יציגו מולטימדיה באינטרנט

שתי החברות הודיעו על שיתוף פעולה ביניהן, אשר יאפשר למשתמשי תוכנת "נטסקייפ" לחזות בסרטוני "דיירקטור" דרך רשת האינטרנט

שיתוף הפעולה יביא לגרסאות הבאות של "נטסקייפ" טכנולוגיות חדשות של חברת "מקרומדיה". יצרנית ה"דיירקטור", המיועדות לטיפול במולטימדיה. משתמשי התוכנה הפופולארית יוכלו לחזות בסרטוני "דירקטור און לייך" כבר בסתיו הקרוב - מועד השקת גירסת "נטסקייפ" החדשה.

עם זאת, צופים נציגי החברות כי שימוש אינטנסיבי בטכנולוגיה החדשה, יתאפשר רק לאחר האצת קצב העברת הנתונים ברשת, הצפוי בשנים הבאות

סטאר טרק הדור החדש
האיחוד

"יומן המסע, תאריך בינכוכבי 47111.1.

אנו נמצאים במשימת סיור בשליחות הפדרציה על גבול האזור הנייטרלי. גילינו חללית לא מזוהה שמתקדמת לעבר הפדרציה. האנטרפרייז יוצרת מגע..."

נשמע מוכר? אין ספק, כל מי שעוקב אחר סידרת הטלויזיה "מסע בין־כוכבים" מכיר בעל־פה את דבריו שלך קפטין קירק (מהסידרה הראשונה) או את דבריו התואמים של הקפטין פיקארד (בן "הדור החדש"). כל פרק מתחיל ומסתיים בדבריו של הקפטין. הוא מכניס אותנו לאווירה ולמתח ולבסוף שובר אותו במשפט אופטימי, עם האמונה שהעתיד באמת יכול להיות טוב והשלום ישכון ברחבי היקום.

סידרת הטלויזיה כל־כך פופולארית בכל העולם, עד שחברות משחקים נלחמו על הזכות לייצר את המשחק. אם אתם עדיין לא יודעים, לא מספיק להתרשם לטובה מסרט קולנוע או סידרת טלויזיה. כדי לייצר את המשחק צריך לרכוש את הזכות מחברת ההפקות. במקרים מסוימים, כאשר מדובר בלהיט היסטרי והיסטורי, כמו "מסע בין־כוכבים", מפיקי הסידרה דורשים הרבה מאוד כסף וגם ערובה מסויימת לאיכות המוצר הסופי. אז נכון, לא תמיד הסבות סרטים וסדרות טלויזיה יוצאים כל־כך מוצלחים, אבל את הכסף למפיקים משלמים בכל מקרה.

ובעצם, מי שמשלם זה אנחנו, כי חלק מהמחיר של המשחק, נניח 10 ש"ח, זה עבור זכויות היוצרים. על־כל פנים, למה אני מספר לכם את כל הקשקוש הזה? כי כמובן שהיתה מלחמה אמיתית, שרחוקה מאוד מעולם המשחקים. חברות רבות ניסו לזכות בזכות לייצר את המשחק הזה אבל רק אחת הצליחה: ספקטרום הולוביית. והאמת חייבת להאמר כבר עכשיו - זו היתה בחירה באמת טובה מצד מפיקי הסידרה וסרטי הקולנוע!



שם המשחק: A FINAL UNITY
המכשיר: פי.סי. מולטימדיה
שיחק: גיל

המשחק משלב בין סגנונות משחק שונים: תפקידים, אסטרטגיה, פעולה ועוד. יש כאן בעייתיות למי שאינו חובב מושבע של הסידרה, ולא יודע בדיוק על איזה כפתור ללחוץ כדי להפעיל את המגינים, אבל כאשר חושבים על זה, המשחק נועד בעיקר לפריקים מאוד מסוימים!

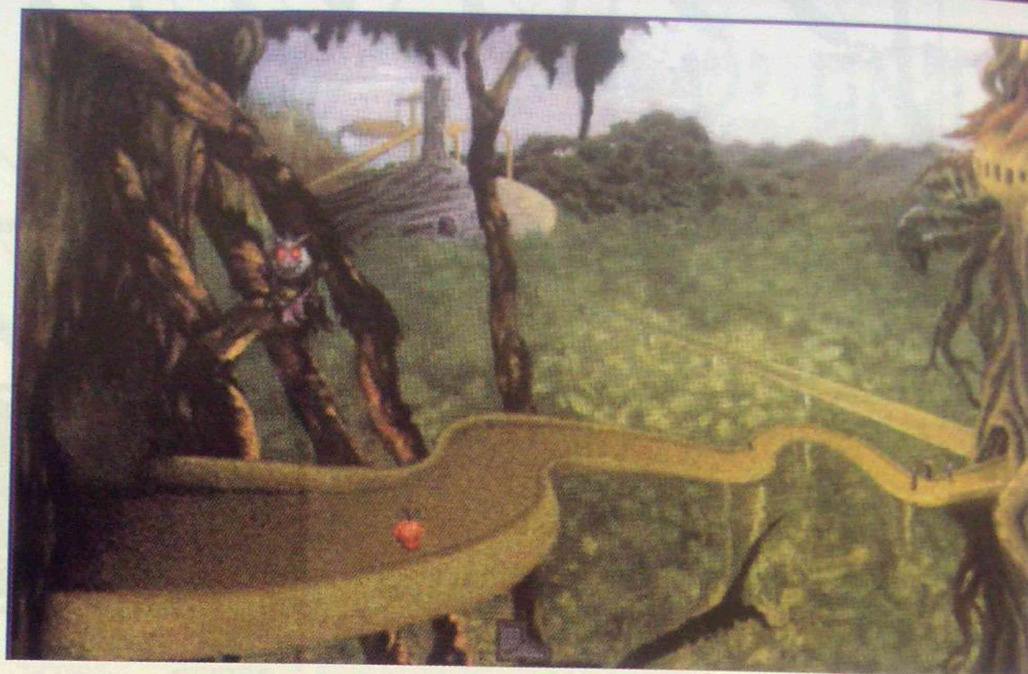
גרפיקה - 90%
העתק מושלם של האנטרפרייז והדמויות המרכזיות של הסידרה. הצבעוניות עשירה אבל תלויה בכרטיס הגרפי שיש לכם. קטעי המעבר, עם האנטרפרייז החודרת אל החלל, בסגנון סידרת הטלויזיה - פשוט מרהיבים!

צליל - 95%
כל הצלילים לקוחים ישר מהסידרה: המוסיקה, האפקטים וכמובן, הדיבור. כל משפט מדובר על־ידי השקחן האמיתי של סידרת־הטלויזיה. זה פשוט נשמע כמו שצריך!

רמת משחק - 88%
שילוב הסגנונות יוצר כמה פערים לגבי פריקים שאוהבים או מנוסים רק בסגנון אחד. הממשק נוח מאוד וכולל את הטריקורדר, יומן ממוחשב ששומר את כל המידע החיוני.

אורך חיים - 92%
משחק ענק, עם המון משחקוני משנה, מבטיח הרבה מאוד שעות של הנאה. שימו־לב, אם עדיין לא אמרנו, יש כאן מאות כוכבים לביקור...

ציון כולל - 90%
הדור החדש לוקח אותנו למקומות, שאף משחק עדיין לא לקח אותנו בעבר. שלוש שנים הקדישו החבר'ה של ספקטרום הולובייט למשחק. וכל דקה הוקדשה למשחק עם הרבה אהבה. מומלץ בחום!



ולמה? כי המשחק מעביר את האווירה והתחושה של הסידרה. זה מתחיל, "כמונו", בדבריו של הקפטין פיקארד, אבל ממשיך לכל אורך המשחק. ספקטרום הולובית השקיעה שלוש שנות עבודה במשחק הזה. ועכשיו, אחרי שלוש שנים, אפשר לומר שהיא לא איכזבה...

אז הבנתם, המשחק מתחיל ביומן המסע, עבור לכותרות, וחוזר לעלילה. בדיוק כמו בסידרת הטלויזיה רק בלי הפרסומות באמצע. עכשיו כבר ידועה כל הבעיה של המשימה, או במילים אחרות, עלילת הפרק־משחק: ספינת סיור מהירה מאיימת להתנגש באנטרפרייז. ספינת־קרב נוספת מגיחה מאחור ומאיימת על ספינת־הסיור בטענה, שזהו ענין פנימי של הגזע. הקפטין פיקארד מנסה להבהיר לקבוצת החייזרים העוינת, שהם נמצאים בשטח הנייטרלי של הפדרציה. אלא שאז, קפטין החייזרים מגזע גארדיאן, מנתק את הקשר ומתחיל לירות...

בדיוק כמו בסידרת הטלויזיה, מלבד העלילה המרכזית, יש הרבה בעיות קטנות אותן צריך לפתור. למשל, בחור חביב אחד, שמתחנן שתעזרו לו להציל את הכוכב שלו. למעשה, ככל שהמשחק מתקדם, אתם יכולים להתפתח לכיוונים שונים. המשחק אינו מחייב אתכם במסלול צר של פתרון. מבחינה זו, הוא מאוד שונה מקווסטים אחרים (הרפתקאות גרפיות בעברית פשוטה) ושונה לחלוטין מהמשחקים הקודמים שזכורים ומוכרים לכם מסידרת "מסע בין־כוכבים".

אחד הדברים היפים במשחק זו הדרך בה מתנהלות השיחות. למעשה מדובר בממשק רגיל, הנהוג בהרבה קווסטים, אבל, בת'כלס הוא זורם בצורה יותר ידידותית ומצליח לא לעצור את שטף העלילה. התוצאה, אתם מרגישים כאילו אתם חלק מהסרט ולא רק צופים פעילים מהצד. פיקארד יכול לשאול שאלות, אנשי הצוות ישיבו לו אישית, אבל הם גם יתפרצו לתוך השיחה, יוסיפו עוד מידע ואפילו ישאלו שאלות בעצמם! זה נשמע פשוט, אבל תורם לאוירה בצורה מדהימה.

אלמנט נוסף, שדוחף לתוך אוירת הטלויזיה, הם קטעי המעבר בהם נראית האנטרפרייז מפלחת את המסך לעומק החלל. זוהי עריכה בסגנון קולנועי, ששוב נשמעת לא מסובבת לא גאונית, אבל תורמת את שלה לאוירה.

ולקינוח והשלמת האופי של הסידרה,



פריקשטיין הצעיר

אהלן פריקים.
סוף סוף יש לכם שאלות לעניין. זה עושה אותי מאושר. כי, כפי שאתם יודעים, נמאס לי מכל השאלות שעושות השוואה בין סגה לנינטנדו, בין הסאטורן לאולטרא-64, בין ה-3DO ליגואר... אז בקיצור, אחרי שהבנתם תירמז: אם יש לכם שאלות חשובות - כמו אלו שפורסמו בעמוד הזה, אתם מוזמנים לשלוח אלי לת"ד 28110 תל-אביב 61280 ואני מבטיח להתיחס בכבוד הראוי! או שלא...

פריקשטיין המגניב,

? *מתי הוציאו את המשחק "לוחם הרחוב" והאם זו היתה התוכנה הראשונה של גירסת משחקי המכות?*

שמואל כהן - ראשון-לציון

המשחק הומצא על ידי חברת קפקום בשנת 1987, והוא לא היה משחק המכות הראשון.

לפריקשטין הצעיר שלום,

? *אתם כותבים כבר זמן רב על ה"אולטרא 64" של נינטנדו. יש לי כמה שאלות: א. האם הוא יתמוך בכונן תקליטור? ב. האם יהיו הבדלים בין המכשירים שימכרו באירופה, יפן, ארה"ב, ויהיה ניתן להשיג מתאמים בין הגירסאות? ג. מתי הוא יגיע לארץ, ומה יהיה מחירו? ד. מתי תעשו כתבה גדולה ורצינית עליו?*

אבי רלבסקי - גבעתיים

א. לא. ב. כן, וסביר שכן. ג. לא ידוע עדיין. ד. כאשר הוא יגיע כנראה לקראת אפריל-מאי 96...

לפריקשטין הצעיר שלום,

? *הייתי רוצה לדעת אם המשחק "VIRTUA FIGHTER" קיים בגירסת ה-פי.סי.? האם הוא קיים על דיסקטים או על דיסק והיכן ניתן להשיג?*

אלעד לביא - ראשון לציון

פשוט לא ולא. רק למסופים של סגה!

פריקשטין הצעיר שלום!

? *יש לי שאלה חשובה לשאול אותך: איפה אתם מצליחים להשיג את המשחקים החדשים שאתם כותבים עליהם? אני מנסה להשיג אותם, אבל מצליח בדרך כלל - רק לאחר מספר חודשים.*

דניאל דה-ויט - רחובות

מהיצרנים בחו"ל ומהיבואנים בארץ, וממקורות חסויים במיוחד!

לפריק שלום!

? *אני רוצה לקנות מחשב ואני לא יודע איזה כדאי לי. אני מבקש שתמליצו לי, וכמה הוא צריך לעלות, ואיפה?*

גל דגן - חיפה

את הפנטיום החדש (133MHZ) שא נמכר בקושי בכמה חנויות, עם לפחות 16 מגהבייט זכרון פנימי, דיסק של ג'יגה, כונן תקליטור מהירות מרובעות, מסך 17 אינץ', מודם 28,000. דחילק, איזה שאלה? לך תקנה מחשב אינדי ב-30 אלף דולר!

לפריקשטין ה-COOL!

? *יש לי מספר שאלות על MK3: א. האם MK3 יגיע למגהדרייב? ב. האם תוכלו לשים רשימה יותר מפורטת על הטיפים של MK3? (רשימה של כל הסיומים)*

ש. פישר - ראשון-לציון

א. כן. ב. קרא את פריק 32 מוסף הטיפ-טופ!

לפריקשטין ה-COOL שלום!

? *בגליון מס. 28 עמוד 4, מתחת לכותרת "רק עוד חודש MK3" כתבתם שיהיו 12 לוחמים חדשים ורק 4 ישנים. ובגליון מס. 32 עמ. 43-41 כתבתם שיש 7 חדשים ו-7 ישנים. איפה הטעות?*

ינון ברק - יבנה

אין טעות! המשחק עבר תהליכי פיתוח ושינויים. עכשיו, כאשר ראינו את התוצאה הסופית נגמרו השאלות ונותרו רק עובדות. זה מה יש.

לפריק, אחי!

? *מה המצב? יש לי מחשב 486DX2-66, זכרון פנימי 4 מגה, 430 מגה בדיסק קשיח ו...סכום כסף נכבד! לצערי, לא נכבד מספיק. סכום זה מאפשר לי לקנות או כונן סי.די. רום מהירות מרובעת, או להרחיב את הזכרון הפנימי מ-4 מגה ל-8 מגה. שאלתי היא: על מה מבין השניים כדאי לי להוציא את כספי (אותו כמובן הרווחתי בזיעת כפיים...) ומדוע?*

אדם פדר - רחובות

לדעתי כדאי להרחיב את הזכרון הפנימי. הוא ישפר לך את כל בצועי המחשב בצורה רצינית והמחירים שלו לא משתנים כל-כך מהר. לעומת-זאת, התקליטור המהיר הולך ומוזל ובכל-זאת, מרבית המשחקים מסתפקים עדיין בתקליטור במהירות כפולה בלבד. חכה קצת עם התקליטור, מחירו יוזל ובינתיים יצא גם אחד עם מהירות שמונה או שש-עשרה...

אֶק-ו-בָּל

חשיפה: PowerPC 604

המעבד החדש ממשפחת ה־PowerPC מציג את מהירויות העבודה הגבוהות בשוק המחשבים האישיים בעולם.

אפל, י.ב.מ. ומוטורולה הודיעו השבוע על תחילת ייצורו הסדרתי של שבב ה־PowerPC 604. השבב החדש, דור שני במעבדי ה־RISC, הוא המהיר במשפחת מעבדי ה־PowerPC אשר פותחה על-ידי חברות אפל, יבם ומוטורולה.

מתכונות שבב ה־RISC החדש:

* השבב החדש ירוץ בשתי מהירויות שעון: 133MHz ו־120MHz.
* RISC BUS פנימי של 64 ביט - הזהה לתחנות עבודה חזקות.
* המעבד עובד במתח עבודה של 3.3 וולט המאפשר חיסכון ניכר באנרגיה ומונע התחממות.
* המעבד נבנה בטכנולוגיה של 0.5 מיקרון.
* SYMETRIC MULTIPROCESSING - המאפשר הפעלה של עד 4 מעבדים במקביל במחשב בודד.
* מכיל טכנולוגיות חדישות להאצת תהליך החישוב כמו: DYNAMIC BRANCH PREDICTION.

השבב החדש הוא הלב של מחשבי הפאואר מקינטוש 9500 שמכירתם החלה לאחרונה. מחשבים אלה עדיין אינם "ביתיים", ומחירם מתחיל ב־33 אלף ש"ח! (אז יש לו דיסק בגודל ג'יגה, 16 מגה RAM, כונן תקליטור מהירות 4 ומסך גדול...)

האם יש יורש לתקליטור?

אפל, יבם, מיקרוסופט, היולט־פקארד וקומפאק יעצבו במשותף את "מדיית העתיד"

קואליציית החברות המובילות חוברת לעיצוב יורשו של התקליטור, שיכיל כמות מידע גדולה פי 10־15 מזו הקיימת כיום

שיתוף הפעולה של ענקי עולם המיחשוב יקבע סטנדרט אחיד, שישמש בשנים הבאות את שווקי המחשבים והאלקטרוניקה הבידורית. מוצרי המדיה יפותחו על ידי חברות מובילות בתחומים אלו כמו סוני, פיליפס וטושיבה. בין מאפייני הסטנדרט החדש שנקבעו על ידי אפל, יבם, מיקרוסופט היולט פאקארד וקומפאק: תאימות "אחורה" לתקליטור הנוכחי: מחיר נמוך, נפח איכסון גדול פי 10־15 מהקיים כיום: התאמה ליישומי מחשב ולמערכות אודיו/וידאו ותמיכה במערכות "קוראות/כותבות" (בניגוד לתקליטור) ועוד. הפיתוח המשותף מבטיח עוצמה יוצאת דופן. בינתיים בישראל, מפתחים גם כן טכנולוגיות של איחסון מידע המבוסס על מולקולות. אז מי יהיה היורש של התקליטור?



טלויזיה אינטראקטיבית מבית מק תחזק את הקשר בין הבית ל...בית הספר

המערכת החדשה המפותחת על בסיס טכנולוגיות המקינטוש, תאפשר למידה אינטראקטיבית בעזרת מקלט הטלויזיה הביתי.

חברת אפל הציגה השבוע קופסת שליטה המתחברת למקלט הטלויזיה הביתי והמיועדת לפרוקייט חינוכי נסיוני, שינוהל על ידי חברת LIGHTSPAN PARTNERSHIP. הפרוייקט משלב תהליך למידה חדשני העושה שימוש במערכת טלויזיה אינטראקטיבית, ובכך מחזק את הקשר בין הפעילות הלימודית הנעשית בבית לזו המתנהלת בבית הספר. השלב הראשון בפרוייקט מיועד לגילאי 4 עד 12 ויעסוק בהוראת קריאה וחשבון.

הטכנולוגיה של אפל, כוללת חלקים ממערכת ההפעלה של המקינטוש, מעבד 68040, מפענח MPEG1, כונן תקליטורים וטכנולוגיות מולטימדיה מתקדמות השאולות מסביבת המקינטוש, כמו גם השימוש ב־QUICKTIME המאפשר יצירה ועריכה בוידאו, מוסיקה, טקסט, אנימציה וכל מידע דינמי אחר. כל אלה ארוזים בקופסת שליטה מהתחברת למקלט הטלויזיה הביתי. מפתחי הפרויקט צופים כי השימוש בתקליטורים ובטלויזיה ככלים חינוכיים מובילים, יאפיין שוק זה עד להופעת רשתות תקשורת הטלפון המהירות, שיישומן עדיין רחוק.

שם המשחק: PYROTECHNICA
המכשיר: פי.סי. ומולטימדיה
שיחק: גיל

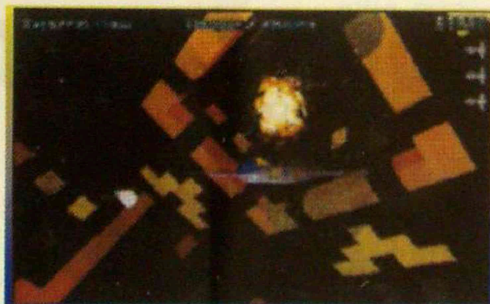
פירוטכניקה

חלק מכם יתאהבו במשחק ולא יעזבו אותו לדקה. אחרים יעקמו את האף ויגידו "זבל מיושן"

השנה 2112. העסקים הכי פורחים בעולם הם איחזור ושיחזור מידע. אחת מהחברות, שמתמחות במציאות המידע החשוב, מגלה, שגזע כלשהו של חייזרים, הטמין בכוכבים שונים, מיכליות עם מידע חשוב ביותר ובעל ערך כספי רב. כמובן, שהחברה,



ששמה .THE TERRAN HARDLIGHT CORP, שולחת מומחה לאתר את "האוצר". הבעיה, שרובוט מאותו גזע חייזרים, נשאר לשמור, בחרוף נפש ובנאמנות, על המידע ההיסטורי. המשחק, כבר במבט ראשון, יזכיר לכם את DOOM וחבר תואמיו הרבים. אלא, שהגרפיקה כאן שונה לחלוטין, נראית מיושנת ואיטית. את המשחק הזה אי אפשר לגמור עם יד אחת על מקש הרווח (הירי) ויד אחת על מקשי הכיוון והתנועה. גלגלי השכל חייבים להסתובב קצת כדי להנות מהמשחק כמו שצריך.



עלילת המשחק נשמעת כמו אינדיאנה ג'ונס מודרני, תמונות המסך (שבעיתון כמובן) מטעות ונראות מיושנות לאללה. אבל בשורה התחתונה זה משחק טוב!



גרפיקה - 80%
תנועה תלת מימדית חלקה על גבי רקעים איטיים אבל לפחות מאוד צבעוניים...

צליל - 70%
החלק הבאמת חלש של המשחק.

רמת משחק - 85%
לא מספיק לתקוע מסטיק על מקש הירי ולפזר צרורות של יריות לכל עבר. מחייב הרבה מחשבה ותכנון אסטרטגיה.

אורך חיים - 87%
למשחק יש אופי ממכר, אבל: הדמויות קטנות מדי והשלבים נראים כמעט זהים.

ציון כולל - 82%
PSYGNOSIS הפתיעה אותנו עם המשחק הזה. הוא בהחלט לא גרוע, אבל חסר לו הליטוש והעידון של המשחקים החדשים.

תואמים:
מהצד של היריות:
DOOM ותואמיו.
מהצד של התנועה התלת־מימדית:
DESENT וכו'.
TIE FIGHTER
INFERNO
SYSTEM SHOCK

סופר לוחם הרחוב 2 טורבו

מהדורת הפי.סי.
טוב, אין מילה אחת בעולם שלא נכתבה על המשחק הזה. אז ממש בקצרה הצצה חטופה למי ששכח, לא שם־לב, לא יודע, לא פריק...



פריקים ותיקים זוכרים: כל ההסבות של לוחם הרחוב לפי.סי. היו פשוט נפילות. אף אחד מהמשחקים לא הצדיק את המוניטין האגדי שלו ממכונות הוידאו ומסופי המשחק הביתיים. הפעם יש שיפור מאוד משמעותי, במיוחד אם לא מתעקשים להרביץ למקלדת וקונים ידית־משחק בסגנון של סגה ונינטנדו. לוחם הרחוב "סופר טורבו" יצא עד היום רק למכונות הוידאו הגדולות ול־3DO. אין גירסה של המשחק למסופים של סגה ונינטנדו. אז מאחר ובארץ יש רק אלפים ספורים של מסופי 3DO, לרובכם אין הרבה ברירות אלא לרכוש את גירסת הפי.סי. אבל שימו־לב: המשחק הזה הוא לא "הרע במיעוטו", הוא בהחלט משחק מכות טוב, שמצטרף לשורה הולכת וגדלה של משחקי מכות טובים, שמגיעים בזמן האחרון למחשבים הביתיים. מעודן, נקי וממכר!

שם המשחק: WARRIORS
המכשיר: פי.סי. מולטימדיה
שיחקו: עמית ועופר

הלוחמים

האם יתכן שמשחק מכות תלת־מימדי, בסגנון של VIRTUA FIGHTER יכבוש את עולם הפי.סי?



מדי פעם זה קורה: מישהו ממציא רעיון, זה נשמע טוב, מפתחים לו משחק ו... לפעמים זה מצליח ולפעמים לא כל־כך.
WARRIORS הוא משחק מכות שמבוסס על מנוע גרפי חדש, שיוצר אשליה אופטית תלת־מימדית. אבל, מאחר ועדיין אפשר להניע את הדמויות רק ברמה הדו־מימדית על המסך, הוא רק מאיים על משחקים כמו VIRTUA FIGHTER (של סגה) או FX FIGHTER (גם פי.סי. וגם סופר־נינטנדו...)



המנוע הגרפי החדש, שלא בדיוק הבנתי איך הוא פועל, דורש מנוע־חומרה איכותי. נכון, על הקופסא כתוב, שהוא מתאים למחשבי 486DX ומעלה, אבל על הפנטיום המהיר שלי, עם ה־16 מגה בזיכרון הפנימי, הוא נראה איטי!



אז הוזהרתם והובהלתם!
והמשחק? מכות חבר'ה, יאללה! עשרה לוחמים + לוחם נסתר + 4 יריבים מתחבאים. הלוחמים, כנהוג, באו ממקומות שונים ברחבי היקום, יש להם מבחר מצומצם של תנועות: 2 להגנה, 1 אגרוף ו־1 בעיטה. זהו! לחלק מהלוחמים, בתור פיצוי, יש גם כלי־נשק. אלה פועלים רק במצבים מסויימים מאוד.

גרפיקה - 80%
סליחה, הגרפיקה מדהימה, באמת, אבל היא עדיין לא מתאימה למחשבים החלשים של תקופתנו. אפילו הפנטיום 90 מתקשה להתמודד איתה...

צליל - 82%
סביר. לא תלת־מימדי ולא מטריף את הנשמה. הקריאות של הלוחמים, בסגנון שוורצנגר: HASTA LA VISTA נהדרות.

רמת משחק - 70%
מחסור משווע בתנועות ובאקשן. שלא לדבר, שכבר משהו קורה על המסך הוא מתרחש "בהילוך־איטי".

אורך חיים - 75%
יש לוחמים, יש לוחמים סודיים, יש גרפיקה מיוחדת - אין אקשן!

ציון כולל - 77%
בקיצור: גרפיקה יפה אבל מקדימה את זמנה בכמה דורות מחשבים. משחק המכות, בתור שכזה, חסר הרבה אלמנטים ומאכזב!

תואמים:
FX FIGHTER

שם המשחק: SUPER SF-2 TURBO
המכשיר: פי.סי ומולטימדידה
שיחק: גיל



גרפיקה - 85%
יש כאן את הרקעים, התנועות, הצבעים של גירסת המכונה אבל אם אין לכם פנטיום, עם כונן תקליטור במהירות מרובעת, זה יראה לכם קצת מקוטע...

צליל - 85%
...ואותה הערה פונה גם לצליל. המוסיקה והאפקטים לקוחים ישר ממכונת הוידאו, אבל בזמן הקריאה יש קפיצות...

רמת משחק - 87%
...וקפיצות אלו עוצרות גם את הקרב וזה הדבר הכי מעצבן במשחק!

אורך חיים - 89%
אז בתנאי שיש לכם מחשב חזק, ידית משחק וזה הסגנון של המכות שאתם אוהבים, הוא יחזיק אתכם לפחות עד הגירסה באה של לוחם הרחוב או מורטל קומבט...

ציון כולל - 85%
הרבה תנועה, צבע, לוחמים, מכות... מה עוד צריך ממשחק מחשב שבא על תקליטור? אתגר? מתח? - הכל בפנים. מה שאין, זה את הדם של מורטל קומבט!

תואמים:
ניחשתם?
MORTAL KOMBAT 1+2 כמובן.
וגם: ONE MUST FALL
.RISE OF THE ROBOTS

LOST EDEN

שם המשחק: THE LOST EDEN
המכשיר: פי.סי. מולטימדיה
שיחק: עופר

המשחק מתאר מין סיפור אגדה עתיק לפיו בני־האדם חיו עם דינוזאורים, זה לצד זה. במשך הזמן נפרדו דרכיהם. על פריק לשחק את דמותו של נסיך שיביא לאיחוד מחודש בין בני־האדם לדינוזאורים על־מנת שיוכלו להלחם באוייב המשותף שקם להם - הדינוזאור האיום - ה־T-REX, אשר מאיים להשמיד ולהחריב את כל מי שעומד בדרכו.
המשחק עצמו בנוי ממסכים שונים ועל השחקן לדבר עם דמויות השונות או לאסוף חפצים שונים שישמשו אותו בהמשך. המקומות השונים במשחק קשורים ביניהם בקטעי וידאו

עד עכשיו, גם אחרי שגמרתי את LOST EDEN, קשה לי להגדיר בדיוק איזה סוג של משחק זה. זה לא בדיוק משחק הרפתקאות וגם לא אסטרטגיה כפי שכתוב על הקופסה



מרשימים שנקראים ישירות מהתקליטור. בהתחלה זה נראה מבטיח, אולם מהר מאוד זה מתחיל לחזור על עצמו. מספר מועט של חפצים שצריך לאסוף ולתת לדינוזאורים בכל מיקום על מנת לגייס אותם לעזרתך. לכל סוג של דינוזאור צריך לתת את המינחה המתאימה, אותה נמצא למצוא בקלות רבה פזורה בכל מיקום במשחק. בכך מסתכם למעשה עיקר את רב הרושם עושים קטעי הוידאו המרשימים ומוסיקת הרגע היפה ולא המשחק עצמו.
למעשה אני חושב עתה שהייתי מגדיר את המשחק הזה כ"משחק עם המון מה לראות ומעט מה לעשות". כן, כי יוצרי LOST EDEN הצליחו לגלות את מה שכולנו ידענו מזמן - על תקליטור ניתן לשים המון קטעי וידאו מרשימים ולגרום לצופים להוציא קריאות התפעלות.
הבעיה היא שההתפעלות הראשונית הזו חולפת מהר מאוד ואז כשהשחקן מצפה להגיע למשחק מרתק וממכר הוא מגלה שלמעשה אין הרבה כיסוי לציפיות שיצרו קטעי הוידאו המרשימים...
שלא תבינו לא נכון - אין שום דבר נגד שילוב קטעי וידאו במשחק, אבל הם צריכים להיות התוספת ולא העיקר, וזה בדיוק הבעיה ב־LOST EDEN.
עלילת הרקע היפה מושכת את השחקן לעקוב אחר המתרחש, אך מעורבותו של השחקן היא שולית. LOST EDEN הוא אולי סיפור יפה, או מעין סרט נחמד לצפות בו, אבל הוא לא משחק ממכר - רמת האינטראקציה של השחקן פשוט נמוכה מדי.
הגרפיקה מאוד מרשימה, המוסיקה כאמור מעולה (מזכירה קצת את החומר של "אניגמה") ומי שאוהב את הסגנון הזה אולי יהנה, אבל אישית הרגשתי קצת מרומה.

גרפיקה - 90%
הגרפיקה נראית כמו יצירת אומנות קלאסית. הרקעים בוצעו על מחשבי סיליקון גרפיקס וקטעי המעבר סופר מרשימים.

צליל - 85%
מוסיקה מצויינת, אבל היא תתאים רק לבעלי טעם מוסיקאלי מאוד מיוחד...

רמת משחק - 50%
יותר מדי סרט ופחות מדי משחק! אין אקשן. אין חידות... דחילק, זה משחק זה?

אורך חיים - 55%
...וכמובן, שכאשר אין משחק, אין אורך חיים. פעם אחת רואים ת'סרט ונמאס!

ציון כולל - 60%
המשחק פותח על ידי חברת CRYO. חברה זו אחראית לאחד המשחקים החשובים בעולם: DUNE. בשק שלהם עוד כמה משחקים, שלא היו מוצלחים במיוחד: COMMANDER BLOOD; KGB ו...הם גם הלכו לאיבוד בגן־העדן!

FIGHT FOR LIFE

שם המשחק: FIGHT FOR LIFE
המכשיר: יגואר
שיחק: אמיר

היגואר מזמין אתכם לקרב ממשי, הקרב על החיים



פריקים רבים בעולם מצפים בקוצר־רוח, שהיגואר שלהם יפגין את עוצמת 64 הביט שלו. וזה פשוט לא קורה. אפילו הסבות של משחקים מפורסמים ממסופי 16 הביט ו־32 הביט נופלים בדרכם ליגואר. המשחק הזה נראה כמו עוד ניסיון יפה אבל לא הכי מוצלח בעולם. אטארי ניסתה ללכת בעיקבות משחקי המכות התלת־מימדיים שכובשים את עולם המשחקים, אבל, אבל, אבל...

יש דברים, שאולי חסרים במשחק אבל לא פוגמים באיכותו. למשל, העובדה שיש רק שמונה לוחמים ולא 16. מה שכן פוגם במשחק זה



מיעוט התנועות, גרפיקה קופצנית, צלילים צורמים, יריבים ממוחשבים חלשים ועוד.

אז הבנתם כבר: יש כאן רק שמונה לוחמים, שלוש תנועות (מהלכים) עיקריים לכל דמות, אם כי יש קודים לחיזוק, עוצמה וכדומה. הגרפיקה התלת־מימדית מורכבת מפוליגונים גדולים שיוצרים אנימציה לא חלקה במיוחד. מצד שני, יש גם כמה צדדים חיוביים למשחק.



למשל, יש אפשרות לראות את הקרב מלמעלה, אפשר לעצור באמצע הקרב ולראות הילוך חוזר של המהלך האחרון, אפשר ללמוד את התנועות של היריב ולהשתמש בהן.

גרפיקה - 86%
רקעים יפים וצבעוניים. מצד שני, האינמציה קופצנית ולא נעימה.

צליל - 82%
המוסיקה בסדר. פושרת וממוצעת.

רמת משחק - 83%
מעט מדי תנועות לצד שליטה לא מדוייקת בלוחמים.

אורך חיים - 85%
רק בזכות האפשרות של משחק זוגות, ראש בראש, והקודים, שמחזקים את ביצועי הלוחמים.

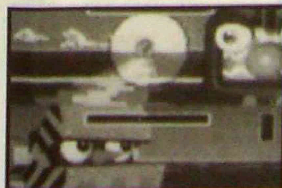
ציון כולל - 84%
אטארי! מתי תעשו משהו מקורי, מלהיב, מושלם, מרתק... ליגואר?

WARP

שם המשחק: WARP
המכשיר: 3DO
שיחק: עופר

7th GUEST היה אחד המשחקים הראשונים שהמחיש את הפוטנציאל הגלום בתקליטור. המשחק הכיל קטעי וידאו ושחקנים מצולמים. כאשר הכנסתי את התקליטור הראשון של WARP ל־3DO המשחק הראשון שנזכרתי בו היה 7th GUEST. המשחק בנוי באותה מתכנות - משחק הרפתקאות שבו הקישור בין מקום למקום נעשה באמצעות קטעי וידאו מצולמים מראש ונראים מרשימים מאוד. ב־7th GUEST לא השתמשו בשחקנים אמיתיים אלא העדיפו להשתמש במודלים תלת־מימדיים שעברו עיבודים גרפיים - סגנון שהוא מאוד פופולארי ועכשווי.

התוצאה מרשימה עוד יותר ב־7th GUEST, המעבר ממקום למקום חלק מאוד והגרפיקה



מהממת ומשרה אוירה מצמררת ומפחידה, אשר תואמת את סיפור הרקע של המשחק. לעתים גם זוכים



לראות את הבעות פניה של גיבורת המשחק שנראות ריאליסטיות מאוד, למרות שגם הם נעשו בעזרת מודלים תלת מימדיים ולא בעזרת שחקנים. העלילה גם היא מזכירה במקצת את זו שב־7th GUEST: אחות בבית־חולים מגיעה למשמרת ומגלה שחבריה בחדר המיון נרצחו בברוטליות. לפתע הכל מתחיל לרעוד ולהתעוות סביבה והיא מוצאת עצמה בתוך טירה מסתורית. מטרת המשחק כמובן לחשוף מה בדיוק קרה ולמצוא דרך להחלץ מן הטירה האפלה. הגירסה אותה שיחקתי היתה גירסה יפאנית של המשחק, אך ידיעת השפה אינה נדרשת - בכל המשחק היו רק 2 קטעי טקסט והם אינם חיוניים לסיום המשחק. (לפי מידע עדכני החליטה חברת פנסוניק לרכוש את הזכויות למשחק והוא ייצא בגירסה אמריקאית תחת השם "D". הממממ...)

גרפיקה - 90%
מודלים תלת־מימדיים בסגנון הכי מודרני שיש.

צליל - 80%
האפקטים הקוליים ומוסיקת הרקע במשחק מעולים, בהתאם ליכולת הגבוהה של ה־3DO.

רמת משחק - 70%
כמו במשחקים אחרים מסוג זה גם כאן יש לפתור פאזלים ובעיות לוגיות כדי להתקדם הלאה.

אורך חיים - 75%
חד פעמי... אבל ארוך.

ציון כולל - 80%
אולי לא הכי מקורי אבל מתעלה בהשוואה למשחקים אחרים מסוגו.

RETURN FIRE

שם המשחק: RETURN FIRE
מכשיר: 3DO
שיחק: פישמן אבי

ההקדמה של RETURN FIRE: טנק המפוצץ את הלוגו של ה־3DO לרסיסים, בהחלט מבשרת את הבאות. כך גם המשחק עצמו – הריסה אינטנסיבית של האויב.



מן התמונות אפשר לחשוב שזהו משחק אסטרטגיה אבל בעצם זהו משחק בסגנון סידרת ה־STRIKE (DESERT, JUNGLE, URBAN).

מהלך המשחק פשוט: עליך להשתמש בכלי־הרכב העומדים לרשותך כדי לאתר ולתפוס את דגל האויב. דגל האויב נמצא בתוך מגדל מיוחד, עליך לאתרו, להשמידו ולקחת את הדגל למפקדה שלך. בדרך יתקלו כוחותיך בהתנגדות המאופיינת בעיקר בתותחים נייחים ומוקשים, אך ישנם גם חיילים (לרוב פליטים ממבנים שהפגזת) ומסוקי אוייב.

במשחק יש ארבעה כלי־רכב: עם תחילת שלב עומדים לרשות השחקן שמונה ג'יפים, שלושה מסוקים ואותו מספר של טנקים ומשגרי טילים.

המסוק - רכב אוירי, מהיר החמוש במקלע ובטילים. שימושו העיקרי בסריקת שטח וניקויו מכוחות עוינים. חולשותיו הן הגנה וניצול מהיר של דלק.

הטנק - רכב שטח ממוצע, חמוש בפגזים ובעל יכולת לסובב את קנהו לכל כיוון. שימושו העיקרי בחיסול שטח עוין במידה מצומצמת. משגר טילים - רכב שטח, חזק מאד. חמוש בטילים. שימושו העיקרי הוא בחיסול שטח עויין במידה אינטנסיבית. חולשותיו הן איטיות וסירבול.

הג'יפ - רכב שטח, מהיר מאד, כשהנהג חמוש ברימונים. שימושו היחידי הוא בתפיסת דגל האויב והבאתו למפקדה. חולשותיו הן הגנה וקשיי שליטה.

הגרפיקה מרשימה ומשלבת זומים פנימה והחוצה ושינוי זויות הראייה של שדה הקרב, כמו כן בזמן תנועה כל המסך זז בפרספקטיבה מתאימה. התיאור הויזואלי של העצמים מפורט ומשכנע והאוירה הכללית מתאימה לאופי המשחק. עם זאת הגרפיקה היא חדגונית לדוגמה: הצל יהיה תמיד באותה זוית, לא יהיה שינוי במזג־אויר, צבעי האדמה והים קבועים ולא יהיו קרבות בלילה. למרות חדגוניות הגרפיקה, המוסיקה והסאונד בסגנון קלאסי המלווה במקהלות. התוצאה גרנדיוזית ומעוררת כבוד, במיוחד כאשר המוסיקה מתחילה להתנגן בעיצומו של טבח אכזרי וההפגזות רצופות. האפקטים הקוליים גם הם טובים אך לא מתבלטים מספיק.

יש מוטיבים נחמדים במשחק, כמו סרט מצעד הניצחון שמופיע בסוף כל שלב. דבר נוסף הוא הופעת מעין פרסומת לצבא ארה"ב עם עצירת המשחק, תחת הכותרת: DON'T PLAY IT, DO IT!



תודתנו ל־"מגה סאן סנטר" (קנין הזהב) על עזרתם בהכנת הכתבה.

גרפיקה - 85%
מרשימה, מפורטת וצבעונית, אך עם זאת חדגונית מדי.

צליל - 95%
מוסיקה קלאסית וגרנדיוזית. אני לא יכול לחשוב על מוסיקה מתאימה יותר למשחק מסוג זה.

רמת משחק - 80%
שליטה מסורבלת. יש מוטיבים אסטרטגיים אם כי מעטים מדי. עקרון פשוט אך תופס, אותו החומר ממנו הוקרץ STRIKE....

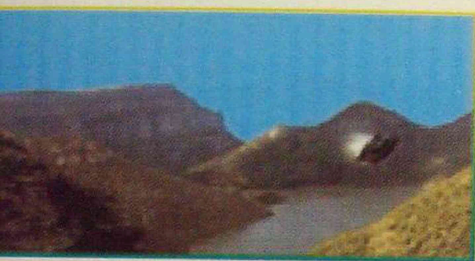
אורך חיים - 90%
4 כלי־רכב + גורמי התנגדות + המון שלבים + ראש־בראש הופכת את המשחק לאטרקטיבי.

ציון כולל - 85%
אם אהבת את STRIKE משחק זה הוא חובה. גם אם לא, RETURN FIRE מומלץ לכל חובבי האקשן.

FLASHBACK

כאשר FLASHBACK יצא לראשונה, הסיסמה שלו היתה: משחק ה־CD הראשון על קארטרידג'.

פלשבק, כמו קודמו, הפך ללהיט ויצא בגרסאות רבות, כשרק לאחרונה יצאה גרסאת ה-3DO. סיכום המשחק הוא פשוט מאוד - פלשבק CD ל-3DO הוא זהה לחלוטין לגרסה המקורית, אם כי הוא מעט יותר מהיר. כמובן שקטעי הסרטים השתכללו ונוסף גם דיבור, אך בשורה התחתונה זהו אותו משחק בדיוק.



שם המשחק: CORPSE KILLER
מכשיר: 3DO
שחק: פישמן אבי

גרפיקה - 70%
לא צבעוני, אנימציה לא חלקה. לחלק מהשלבים רקע לא ברור.

צליל - 75%
המוסיקה מעבירה מסר מפחיד, צלילי רקע מוגבלים מאד.

אורך חיים - 80%
הרבה אתרים, עלילה ותתי משימות מענינות.

רמת משחק - 70%
הכוונת לא מדוייקת. השלבים חוזרים על עצמם בהבדלי רקע.

ציון כולל - 70%
משחק יריות בינוני. נסו את MAD DOG McREE או DEMOLITION MAN.

שם המשחק: FLASHBACK
מכשיר: 3DO
שיחק: אבי פישמן

תודתנו ל־"מגה סאן סנטר" (קניון הזהב) על העזרה בהכנת הכתבה.

גרפיקה - 80%
לפני שנתיים היה הציון גדול ב־20%.

צליל - 90%
קולות רקע נדירים. חבל רק שלא כל הטקסטים דובבו.

רמת משחק - 95%
קו עלילה חזק, חידות פאזליות המשולבות במשחק פעולה רציף והמון תנועות של הגיבור.

אורך חיים - 85%
משחק פלטפורמה מורכב עם הרגשה של קווסט. תחזרו לעוד.

ציון כולל - 90%
מומלץ למי שטרם התנסה...

שם המשחק: S. WING COMMANDER
מכשיר: 3DO
שיחק: פישמן אבי

SUPER WING COMMANDER

WING COMMANDER השאיר רושם חזק לאחר שיצא לראשונה לפי.סי והיה להצלחה גדולה בזכות מקוריותו ואיכות הסימולציה שלו, והוא זכה להרחבות והמשכים רבים בזכות היותו להיט. אפילו הסופר-נינטנדו זכה לגירסה של המשחק ואף להרחבה. טבעי שההצלחה לא תפסח על ה-3DO.



יש להדגיש ש-SUPER WING COMMANDER הינו משחק בפני עצמו ואינו המשך הסאגה, שזכתה לחלק שלישי - HEART OF THE TIGER שהופיע גם הוא על ה-3DO. מדובר על סימולטור ספינות קרב, מורכב יחסית, שמאפשר טיסה בארבעה דגמים שונים. הרקע העלילתי הוא מלחמת האנושות בגזע הקילרטי, והמשימות קשורות כולן במלחמה זו. במשחק יש אפשרות לעלות דרגות, לעבור טייסות לקבל מדליות ולחיות את חייו של טייס ספינת קרב במאה ה-27. הגרפיקה במשחק טובה במיוחד, הסרטים מרשימים בפירוטם והגרפיקה במשחק עצמו סבירה. המגרעה היחידה היא שהרבה פעמים המשחק נקטע לשם טעינת אינפורמציה מהדיסק, אמנם הדבר גובל רק בגיחוך כשהמפקד מדבר, אך מפריע במהלך קרב.

גרפיקה - 75%
הסרטים הרבה מעל לממוצע. במשחק עצמו הגרפיקה סבירה אם כי נקטעת לפעמים.

צליל - 85%
מוסיקה מיוחדת, אך פושרת. הדיבורים נקיים וצלילים סבירים.

רמת משחק - 90%
הרבה טקטיקות, סימולציית הספינות מתוחכמת אך נוחה, אם כי השליטה קצת קופצנית.

אורך חיים - 95%
27 משימות שונות. עלילה חזקה ומעניינת. לסיים את המשחק בסוף טוב יקח כמה חודשים.

ציון כולל - 90%
סימולטור מעולה, אחד המשחקים המעניינים ביותר ל-3DO.

CORPSE KILLER



הד"ר אלגין הלמן חקר תרבות עתיקה שנכחדה ואיכלסה בעבר את האי קאי-נויר, על תגליתו דיווח לקונגרס אך סולק משם. בחמת זעם הוא החליט לעבור לקאי-נויר ושם לפתח את תגליתו. הממשל האמריקאי הגיעה למסקנה שהלמן מסוכן והחליטה להיפטר ממנו. יחידה מיוחדת נשלחה לאי כדי לנטרל את המדען המטורף ולחסל את צבאו - צבא החיים־מתים, זומבים ורפאים. אנשי היחידה נתפסו באתר נחיתתם למעט אחד, הוא השחקן, שמצנחו נלכד בזרם אויר שנשא אותו הרחק מהאחרים. כעת עליך לתור ברחבי האי, לחסל כוחות עוינים, למצוא עזרה ממקומיים ולהשמיד את הלמן ומעבדתו. זהו משחק יריות בסגנון OPERATION WOLF, הוא פשוט ומתבסס על תזוזת המסך משמאל לימין תוך כדי יריות על מטרות שונות אשר רובן זומבים. תזוזת הרקע קופצנית אך מחליקה בפרספקטיבה טובה. הזומבים מהלכים בצורה משונה ובאנימציה ירודה. הרקע ממוצע ואנימציית האל־מתים גרועה, הפיקסליזציה נוראית גם כאשר הדמויות רחוקות. המוסיקה במהלך השלבים איכותית ומתאימה למשחק, עם זאת הצרחות וקולות הרקע עלובים. המשחק עצמו מאד מונוטוני אך לא נמאס בגלל העלילה המרתקת והמשימות המעניינות.

CORPSE KILLER מתיימר להיות כולו ב־FMV (תנועת וידאו מלאה), ואם כי אנימציית האל־מתים אינה כה טובה הוא די מצליח בכך.

תודתנו ל־"האחים סופר מאריו'ס" (קניון הזהב), על עזרתם בהכנת הכתבה.

אין כניסה למשחקים מועתקים ולציוד גנוב!

ציוד

מחשבים אישיים

* למכירה מדפסת פנסוניק 24 סיכות, מצב מעולה שחור לבן ב־300 ש"ח בלבד. רועי ארבל, טל. 03-9343246.

* למכירה מודם 14K חיצוני במצב 10 במחיר מציאה. אסף, טל: 08-245436.

* למכירה מחשב 286 במצב מצוין עם 2 כוננים, מסך צבעוני ומקלדת חדשה. הכל ב־1000 ש"ח. עודד רגב, טל. 03-5407898.

* למכירה מחשב XT תואם אי.בי.אם. עם מסך צבעוני, 2 כוננים והרבה משחקים ותוכנות לימוד במצב מצוין. קובי אבוחצירה, טל. 03-9615280.

* למכירה מחשב XT עם מסך צבעוני, כולל מקלדת והרבה משחקים יפים! אסף שושני, טל. 02-868253.

* למכירה כונן קשיח 270 מגה, מלא במשחקים חדשים ובתוכנות. רק 400 שקלים. אביאל שטרית, טל. 04-343179.

* מעונין לרכוש מדפסת סיכות יד־שניה, נייר־בדיד, למכתבים, שחור־לבן במחיר של עד 250 ש"ח. רצוי פנסוניק. לירן וזאן, 06-596858.

סגה

* למכירה מגהדריב ומגה סי.די. במצב מצוין עם 2 תקליטורים ו־2 קלטות בשווי 299 ש"ח. הכל במחיר סביר של 1,300 ש"ח בלבד. עמנואל בורמיה, טל. 04-9920144.

* למכירה מגה סי.די. עם 2 דיסקטים, רובה MANACER וקלטות למגהדרייב. אסף, טל. 09-950124.

* מעונין למכור מגה סי.די למגהדרייב עם 4 משחקים יפים. דן קלדרון, טל. 02-6562662.

* למכירה מגהדרייב 2, עם 2 ידיות ו־2 משחקים בשווי 300 שקל כל אחד, באריזה מקורית. הכל ב־799 ש"ח. ליאון וינשטיין, טל. 09-546659.

* למכירה מגהדרייב במצב מצוין כולל 2 שלטים ומשחק בשוי 349 ש"ח. גיא, טל. 06-326161.

* למכירה מגהדרייב במצב טוב עם 2 ג'ויסטיקים, ושני משחקים: אחד בשוי 349 ש"ח, והשני 299 ש"ח, במחיר 849 ש"ח. אבי סובול, טל. 09-574508.

* למכירה מגהדרייב ומגה סי.די. 32X עם משחקים לכל המכשירים הנ"ל. אפשרות של מכירה בנפרד. דודי פרץ, טל. 09-581206.

* מעוניין להחליף מגהדרייב עם 4 משחקים, מתאם, 2 ג'ויסטיקים, גיים־בוי עם משחק - בעד סגה סאטורן עם משחק, או 3DO עם משחק. דניאל דה־ויט, טל. 08-452584.

* למכירה מגהדרייב ומגה סי.די. ג'ויסטיק 2 כולל משחקים ותקליטורים. תומר, טל. 02-733672.

* למכירה 32X עם המשחק VIRTUA RACING. כמו כן משחקים למגהדייב ולסופר נינטנדו. אלון אבישי, טל. 08-420608.

* למכירה גיים־גיר, עם משחקים וטיונר טלויזיה. משה אוזדרמן, טל. 050-393897.

* מגהדרייב פלוס שלט ו־5 משחקים: פיפא 95, לוחם הרחוב 2, פאנטסי סטאר 3, ששיינינג פורס 2 ורואד־ראש. וגם מגה סי.די. עם 5 משחקים. הכל ב־1800 ש"ח או בהחלפה תמורת 3DO. אורן ויצמן, טל. 09-453181.

* דחוף: מעונין להחליף מגהדרייב 2 עם 5 משחקים חדשים כמו פיפ"א 95, שאק־פו, מורטל קומבט 2, בולז ועוד תמורת 3DO. קובי בן־זיקרי, טל. 07-379484.

נינטנדו ותואמיו

* מעונין למכור סופר נינטנדו חדש באריזה עם ג'ויסטיק ו־2 קלטות של 349 ש"ח במחיר מציאה! אסף בנבנשתי, טל. 08-245436.

* למכירה סופר נינטנדו עם 2 ג'ויסטיקים וקלטת בשווי 349 ש"ח. אסף, טל. 09-950124.

* למכירה סופר נינטנדו אמריקני במצב מעולה עם כונן קסם ומעל 100 משחקים. שלט רגיל עם כבל מיוחד. גיל גוטפרוינד, טל. 09-545888.

* למכירה סופר נינטנדו אמריקאי עם מתאם וג'ויסטיק. כמו כן המשחקים SOCCER SHOTOUT, דונקי קונג ועוד. אבישי, טל. 08-420608.

* למכירה סופר מגאסון IQ-1000K כולל ג'ויסטיק רגיל וג'ויסטיק אלחוטי, אוזניות, אקדח, אנטנות ו־5 קלטות. נדב גרינברג, טל. 04-767964.

* למכירה נינטנדו ומאות משחקים במחיר מציאה. תומר ביאליק, טל. 02-733672.

* מעוניין להחליף או למכור סופר נינטנדו במצב מצוין עם 2 קלטות בשווי 349 ש"ח, ג'ויסטיק + 400 ש"ח, ב־+ 3DO ג'ויסטיק. אסף בנבניסתי, טל. 08-245436.

* למכירה סופר נינטנדו במצב מעולה עם כונן קסם עם 2001 משחקים, רבים וטובים. אריאל זניובקה, טל. 09-332814.

* למכירה סופר נינטנדו וקלטות במחירים זולים ביותר. גיא, טל. 08-286601.

* למכירה גיים בוי במצב טוב עם 14 משחקים ואחד חינם + מגבר סטריאופוני וזכוכית מגדלת. הכל ב־500 ש"ח. איתי חזום, טל. 09-426124.

* למכירה טורבו מגאסון עם שנתי קלטות בשווי 150 ש"ח, ועוד שתי קלטות כמו חדשות. ניר וקס, טל. 09-441303.

3DO

* למכירה 3DO חדש במצב מצוין עם 2 משחקים ודיסק הדגמה. וגם גיים־גיר עם משחק אחד. נועם קאבאנדיש, טל. 03-5056081.

* למכירה 3DO חדש עם שלושה משחקים ב־2,000 ש"ח: SHOCK WAVE 1, 2, WAY FO THE WARRIOR. טל שושני, טל. 02-860929.

* למכירה 3DO חדש עם אחריות לשנה + שני משחקים טובים בשווי 700 ש"ח. הכל ב־1,900 ש"ח בלבד! מעונין לקנות סופר נינטדו עם משחקים ב־250 ש"ח. רועי אמיר, טל. 03-641152.

משחקים

מחשבים אישיים

* למכירה המשחקים: לונה־פארק, אלאדין, סופר לוחם הרחוב 2 טורבו, ו־DOOM MK1, MK2. ניר נקס, טל. 09-441303.

* למכירה תוכנות מעולות בחצי המחיר וגם משחקים מכל הסוגים. ספרים וחוברות מחשב. תומר קלינין, טל. 04-9826935.

* למכירה ולהחלפה משחקים חדשים מחו"ל, מכל הסוגים. וגם את המשחק MK3! אלירן תיאס, טל. 03-93019664.

* מעונין להחליף את 2 תקליטורים בעד משחקים אחרים חדשים. אוריאל רוזן, טל. 03-7523343.

* למכירה המשחקים לסי.די. רום: RISE FO THE ROBOTS, EARTHSIEGE, DRACULA UNLEASHED, INCA 2, THE 7th GUEST, IRON HELIX ועוד. ניצן אכסף, טל. 03-5325336.

* מעונין למכור את המשחק מלכודת הפיתוי באריזה מקורית ב־40 ש"ח. טל כהן, טל. 03-9622653.

* למכירה משחקים לסי.די. רום: תחת ירח ועוד. במחירים זולים. ערן, טל. 03-5052715.

* מעונין למכור ולהחליף משחקים חדשים מחו"ל שדורשים מחשבים חזקים. אסף בנבניסתי, טל. 08-245436.

* מעונין להחליף משחקים: דום 1, יומו של הטנטקל, לוחם הרחוב 2, חולית 2, DOGFIGHT, X-WING תמורת משחקים יפים אחרים. מיכאל ירייצ'יק, טל. 04-751263.

* מעונין להחליף את SQ4 בתמורת אופנומניה או למכור אותו ב־145 ש"ח בלבד. אוהד

רחמני, טל. 03-5718313.

* מעונין להחליף או למכור את המשחק BLOWN AWAY לגירסת הסי.די. רום. יניב משה, טל. 03-302025.

* למכירה/החלפה טונות של חומר על מורטל קומבט 3: כ־40 תמונות, קבצי תנועות, סודות ועוד. ניר סולומון, טל. 08-491355.

* מעונין לקנות את הגירסה המלאה של תוכנת המוסיקה SCLUD. יוני שדמי, טל. 06-948714.

* מעונין למכור או להחליף משחקים חדשים כגון: סם ומקס, אינדיאנה ג'ונס וסודה של אטלנטיס, גובלינים 2 ו־3 ומוכה ירח. ירון יעקב, טל. 03-583177.

* למכירה או להחלפה משחקי מעולים רבים. ניר ביטנסקי, טל. 03-5223097.

* למכירה המשחקים KING QUIST ב־110 ש"ח עם טיפים, SPACE QUESTS ב־55 ש"ח, הדרך למלחמה ב־50 ש"ח ואבירי האלים ב־50 ש"ח. שחר דקל, טל. 03-5325122.

* למכירה המשחקים: סופר סטרייט פייטר 2 טורבו, דום, לונה פארק אקס־ווינג MK1,2. ניר וקס, טל. 09-441303.

* מוכר משחקים ותוכנות על CD, דיסקטים, חוברות וספרות שונה למחשבים. תומר קלינמן, טל. 04-9826935.

* למכירה משחקי סי.די. רום מדהימים במחיר מדהים. HEART OF THE TIGER. 255 - WING COMMANDER 3 ש"ח. 160 - HELL ש"ח. מורטל קומבט 3. משחקי סי די רום אחרים, תוכנות ומשחקים מקוריים נוספים במחיר מדהים של 10 ש"ח למשחק או תוכנה כמו: מורטל קומבט 1 ו־2, דום 1 ו־2, קוורנטין ועוד. בנוסף תוכנות רבות, תוכנות גראפיות ומוסיקה UTILITY, תוכנות לדוס ווינדוס ועוד. וגם: מעוניין להשיג את התוכנה 3D-STUDIO, אנימציה ממוחשבת (של מחשבת) דרייבר הלוכד תמונות - מסך בפורמט 640x480 או 800x600 ותוכנות גרפיקה ואנימציה אחרות. מוכן לשלם או להחליף בתמורה בתוכנות ומשחקים רבים. מירון מאורר, טל. 04-9916012.

* למכירה משחקי מחשב ל־CD: ZOOL 2 ב־90 ש"ח, ויומו של הטנטקל ב־80 ש"ח. שגיא תומר, טל. 09-971984.

* מעונין להחליף סי.די. רום עם המשחקים" סינדיקאט, פאגאן, סטריק קומנדר, ווינג קומנדר 2, במשחקים סים סיטי 2000 או בחזרה לזורק ל־סי.די. נפתלי קירש, טל. 02-818305.

* למכירה משחקים חדשים כמו: דום 2, הרטיק, פיצה טייקון, גובלינים 3, אולטימה 8, הרפתקה גדולה קטנה, ועוד. יוסי אשוח, טל. 06-946439.

* למכירה המשחקים הבאים: מורטל קומבט 2, סינדיקט, משימת המלך 6, לארי OMF 6, BC-, TOONS, WAR CRAFT, HQ4, DESCENT, RACERS, ועוד משחקים רבים. עמית איתי, טל. 06-9428824.

נינטנדו ותואמיו

* למכירה קלטות 4 מגאסון עם 20 משחקים ב־149 ש"ח. CONTRA ב־79 ש"ח. רובוקופ 2 ב־79 ש"ח. DOUBLE DRGONS ב־129 ש"ח. ניתן לקנות לחוד או הכל ב־435 ש"ח. ישי ולדמן, טל. 08-567754.

* למכירה 2 קלטות למגאסון: אחת, של 159 היאבקות ואחת של 59 פאקמן במבצע רק 50 שקל. פרי אמסלם, טל. 07-496365.

סגה

* מבצע: קנה 14 משחקים למגהדרייב ולמגה סי.די. וקבל את המכשירים בזול: רק 950 ש"ח! רמי אלוני, טל. 02-818521.

הצילו

* תיקון טעות: בפריק האחרון פורסמה מודעה במדור "הצילו" עם מס. טלפון שגוי. אנו מפרסמים שוב את המודעה.

זקוק לעזרה במשחק CRITICAL PATH מתחילת המשחק, וגם במשחק WWF-RAW למגהדריב, לתרגיל שמוריד חצי כוח. גלעד כהן, טל. 08-438192.

* זקוק לעזרה במשחק DRAGON LORE. תקוע בבית עם גלגלי שיניים. ליבוביץ רונן, טל. 04-222984.

* תקוע קשה ביום השלישי במשחק גבריאל נייט. מוכן לעזור בימים הראשון והשני, להקליט את זול 2, ולתת קודים לזול 1. דחוף מאוד מאוד! אוהד רחמני, טל. 03-5718313.

* תקוע בגובלינים 3. איך קופצים על הנברשות במסכים של המלך והמלכה? מוכן לעזור באורגים ובשולית המכשף. שלומי יוזף, טל. 09-444147.

* תקוע בפיגיון הדמים ביום החמישי. איך מתגברים על הרוצח? מוכן לעזור בהרבה קווסטים. טל אשכנזי, טל. 02-731641.

מועדון

* נפתח מועדון מעריצים ישראלי של "מסע בין כוכבים" שמוציא לאור עתון חברים. המעוניינים לקבל מידע, נא לשלוח מעטפה מבויילת ל: "מסע בין כוכבים" - מועדון המעריצים הישראלי, ת.ד. 7072 חולון 58112.

* BBS חדש נפתח בארץ. יש בו 5.1 ג'יגה של קבצים ופורום מיוחד של העיתון פריק! כל ערב לאחר 21:30 ועד 6 בבוקר. טל. 03-5342213 התקשרו עכשיו!

חברים

* מבצע מיוחד: חבר מביא חבר! יש לך חברים? גם הם פריקים בנשמה? הראה להם את פריק! כל חבר שלך, שיחתום על מנוי בזכותך, יזכה אותך בחודש חינם במנוי שלך!

חמישה חברים = חצי שנה!

תשעה חברים = שנה חינם!

עבודה

* עבודה לחופש! החתם מנויים על פריק וקבל עמלה נאה על כל מנוי. בונוסים מיוחדים למצליחים! טל. 03-373635.

מבצע

* חפשו את מבצע המשחקים המוזלים במיוחד לקוראי פריק! פריק־מרקט בעמ' 34! חיסכון של מאות שקלים על משחקים חדשים באריזה!

לכבוד
פיצוצים - ת"ד 28110 ת"א

נא פרסמו את המודעה הבאה, בחינם, בסיווג ....
נוסח המודעה כולל לא יותר מ-20 מילים.

....

....

....

....

שם: .... גיל: ....

כתובת: .... טלפון: ....

האם את/ה מנוי/ה? כן - לא (הקף/י בעיגול)

• מודעות עסקיות יפורסמו תמורת תשלום של -.75 ש"ח!

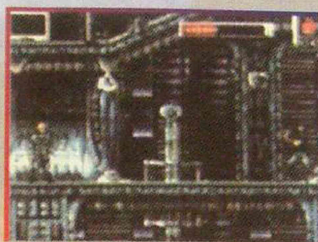
סטארג'ייט

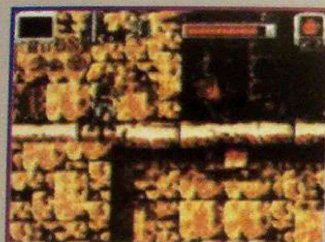
שם המשחק: STARGATE
המכשיר: מגהדרייב וסופר־נינטנדו
שיחקו: בנץ ויושי

סרט הקולנוע הגיע אלינו רק לאחרונה. אבל מילי אביטל, שחקנית הקולנוע הישראלית, כבר הפכה לכוכבת קולנוע עולמית גם בזכות הסרט הזה. כמו במקרים רבים, במיוחד בסרטי ההרפתקאות, הם זוכים להסבה למסופי המשחק



שחקני קולנוע גדולים ומפורסמים מככבים בסרט הזה: ג'י דווידסון (משחק הדמעות), ג'יימס ספידר (סקס, שקרים ווידאוטייפ), קורט ראסל (מלכודת אש) וכמובן, התגלית כחול־לבן שלנו, מילי אביטל. מפיק הסרט, מריו קאסאר, אחראי לסרטים מפורסמים כמו רמבו, שליחות קטלנית 2, אינסטינקט בסיסי, סחרור מסוכן ועוד. עלילת הסרט משלבת בין סרטי ההרפתקאות של אינדיאנה ג'ונס למלחמת הכוכבים. אבל - את כל אלה תראו בסרט הקולנוע, רק מעט מזה הועבר אל המשחקים של המגהדרייב והסופר־נינטנדו (יש גם גירסה לגיים־גיר). למעשה, סביר להניח, שאת השחקנים הנחמדים תראו, אם תסתכלו טוב, רק ברקע של העמוד הזה.

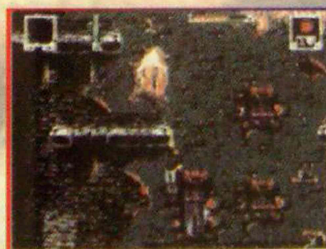


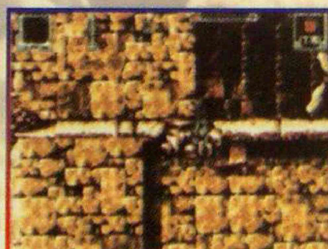


עלילת הסרט והמשחק מספרת על הקולונל ג'ק אוניל, שנשלח לעזור לדוקטור דניאל ג'קסון לחקור תרבות זרה, הנמצאת במרחק אלפי שנות אור מכדור הארץ. המעבר לתרבות הזו נעשה דרך פתח סודי שהתגלה באחת הפירמידות במצרים. בעוד שהדוקטור שוחר חופש ומחקר מדעי, הקולונל, איש הצבא, חפץ להשמיד את המעבר בעזרת נשק אטומי. אתה מגיע לכוכב, לאחר שעברת דרך הפתח הסודי, ומגיע אל התרבות החדשה. כאן תגלה, שיש מרד נגד מנהיג הכוכב. עכשיו תצטרך לגייס כוחות, לחפש חיזוקי כוח שונים, להשמיד את האויב וכמובן - להציל את דוקטור דניאל.



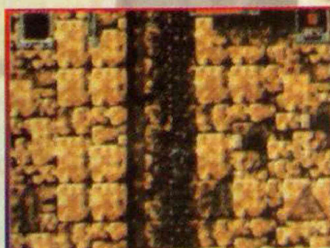








סטארגייט לא יאכזב את כל מי שמחפש הרבה אקשן טוב, הרפתקאות ושילוב של הרבה דימיון על רקעים יפים. ההבדלים בין גירסאות הסגה והנינטנדו זניחים ולכן לא טרחנו להפריד את הציונים.



גרפיקה - 87%
הגרפיקה יפה מאוד, במיוחד האנימציה של קולונל אוניל. הרבה פרוט בדמויות ורקעים יפים. חבל שהאויבים, מצידו השני של היקום נורא דומים אחד לשני.

צליל - 83%
המוסיקה טוב מאוד (מי שמתעקש יכול לקנות תקליטור עם פס־קול הסרט) האפקטים ממוצעים למדי.

רמת משחק - 86%
עם 4 כפתורים השליטה במשחק פשוטה ונוחה. אחרת זה כמו להסתבך עם כתב חרטומים.

אורך חיים - 84%
12 שלבים גדולים ויפים יבטיחו כמה שעות טובות של הנאה לכל חובבי הסגנון.

ציון כולל - 85%
זה לא משחק השנה, זה לא אינדיאנה ג'ונס - זה בכל זאת משחק הרפתקאות טוב.

המשחק: DEEP SPACÆE NINE
מכשירים: מגהדרייב וסופר־נינטנדו
שיחקו: אופיר ובנץ

STAR TREK
DEEP SPACE NINE
מעברים בזמן

סידרת הטלויזיה "מסע בין כוכבים" שייכת לקלאסיקה של סדרות המדע הבידיוני. הצלחת הסידרה נמשכת כבר שנים רבות מאוד והקשר שלה למשחקים הפך לבלתי מעורער. מדי כמה חודשים מתישב לו עוד משחק על המדף. אבל בדיוק כמו סידרת הטלויזיה, לא כל הפרקים כל כך מוצלחים...

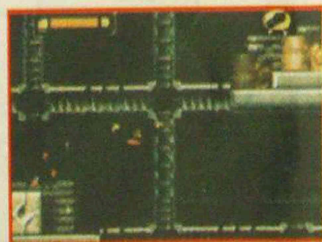


"מסע בין כוכבים" מהווה כמעט פולחן בארצות־הברית. לארץ הגיעה כבר מזמן סידרת ההמשך "הדור החדש", אבל באמריקה הרחוקה יש עוד כמה סדרות שהתלבשו על גל ההצלחה של מסע בין כוכבים. DEEP SPACE NINE היא אחת מהן והפעם מדובר יותר בתחנת־חלל, המוצבת אי־שם בגבול הגלקסיה, מעל לכוכב באיירון, ומטרתה לשמור על השלום הבין־גלקטי שבין הגזעים השונים שמתגוררים ברחבי היקום. (תגידו את האמת, זה לא מזכיר לכם את סידרת הטלויזיה "באבילון 5", שמשודרת בארץ בכמה מערוצי הכבלים?) מפקד תחנת־החלל הזו הוא הקפטין בנג'מין סיסקו. קבוצת טרוריסטים שתלה ברחבי תחנת־החלל מטעני חבלה אותם סיסקו צריך למצוא ולנטרל.



DEEP SPACE NINE מנסה להיות יותר משחק תפקידים ופחות משחק פעולה, כפי שהיה נהוג במרבית המשחקים של "מסע בין כוכבים". הקפטין סיסקו יטייל ברחבי תחנת־החלל, ישוחח עם בעלי־התפקידים והחייזרים למיניהם וישאב מהם מידע לפיו יחליט מה יהיה הצעד הבא שלו. הבעיה של המשחק, שלא מספיק לדעת מה צריך לעשות. למשל, אתם יודעים שצריך לפתוח את הדלת של המקדש, אבל לכל הרוחות, איך פותחים אותה?

לעומת זאת, ישנם שלבים של טיסה בתוך סופת אסטרואידים. נשמע מלהיב? אולי כן, אבל לא במשחק הזה! כאשר תהרגו, בעת מילוי תפקידכם, תחזרו למשחק ותצטרכו לקבל את כל התדריך מההתחלה. מישהו חושב, כנראה, שאתם סתומים. בקיצור, יש פה כמה קטעים, שהם ממש ממש עונש. הוזהרתם: המסע הבין־כוכבי הזה, תוצרת חברת פליימייטס (כן, זו שעושה גם משחקים לילדים בין חודש) נראה לא מוצלח במיוחד. שתי הגירסאות שלו, גם למגהדרייב וגם לסופר־נינטנדו זהות ונופלות בדיוק באותן המקומות ובאותן הבעיות!







גרפיקה - 82%
אם יש מישהו שמציל את המשחק אלו הדמויות הגדולות, מפורטות ותואמות את סידרת הטלויזיה המקורית. חבל רק, שהרקעים חוזרים על עצמם.

צליל - 60%
ברור... מה הרעש הזה? אז מוסיקת הרקע בסדר, האפקט של החייזר נפלא אבל כל היתר... חבל על המילים!

רמת משחק - 70%
השליטה בדמויות טובה ומדוייקת, אבל" מצד אחד המשחק פשוט להחריד, כמו לילד מפגר, ומצד שני הוא מתסכל בלי שום הגיון!

אורך חיים - 65%
יש 8 משימות, יש להן קודים (לא נגלה לכם...) אבל סביר, שלא תחזרו אליו במהרה...

ציון כולל - 70%
***נפילה בין כוכבית.* חוץ מגרפיקה יפה, אין שום סיבה לקנות אותו. רק למי שחייב לגעת בכל דבר שמוטבע עליו השם של סידרת הטלויזיה!**

פריק מרקט

חדשות המועדון × חדשות המועדון × חדשות המועדון

מחלקת המבצעים המיוחדים

מחלקת המבצעים המיוחדים שלנו אירגנה לכם מבחר של משחקים, שיצאו לאחרונה לשוק, במחירים מאוד אטרקטיביים. אם תבדקו טוב, תגלו, שהעמוד הזה בלבד יכול לחסוך לכם כמה מאות שקלים.

המשלוח במתנה

חם לכם בקיץ? אז לא צריך ללכת לחנויות ולהזיע. אנחנו נשלח את המשחקים אליכם הביתה, בדואר רשום, במעטפת מגן. דמי האריזה והמשלוח – עלינו – חינם – במתנה!

כלב משוגע 2

MAD DOG McCREE 2 הוא משחק יריות מבית AMERICAN LASER GAMES. המשחק נמכר בחנויות ב־199 ש"ח. המחיר לקוראי פריק: רק 89 ש"ח!

גיהנום

HELL, משחק־קולנוע־אינטראקטיבי, בהשתתפות שחקנים מפורסמים. המשחק עולה בחנויות 230 ש"ח המחיר לקוראי פריק: 89 ש"ח!

דוגמאות נוספות:

BUREAU 13: בחנויות נמכר ב־239 ש"ח המחיר לקוראי פריק: 125 ש"ח בלבד!

FORTRESS OF DR RADIAKI, בחנויות נמכר ב־130 ש"ח. המחיר לקוראי פריק: 99 ש"ח

HUMANS 1 & 2 נמכר בחנויות ב־129 ש"ח. המחיר לקוראי פריק: 79 ש"ח בלבד!

לכבוד
מועדון "פריק" – ת"ד 28110
תל־אביב 61280

* שימו־לב: ניתן להזמין רק עותק אחד מכל משחק! המכירה היא ליחדים בלבד ולא לסוחרים או חנויות! לצערנו לא ניתן לצלם את הטופס. חייבים לגזור אותו! כמו־כן, לא יתקבלו הזמנות בכרטיסי־אשראי.

אני מעוניין להזמין את המשחקים הבאים, במבצע מיוחד לקוראי פריק. מצורף בזה צ'ק לפקודת "פריק", על־סך .... ש"ח כולל מע"מ אריזה, משלוח וקו־תמיכה!

שם המזמין: .... משפחה: ....

רחוב: .... מספר: .... ישוב: ....

מיקוד: .... טלפון: .... גיל/כיתה: ....

סמן X ליד כל משחק אותו אתה רוצה להזמין!

* משחקי SHAREWARE על־גבי תקליטור אחד:

- ❍ JazzJack Rabbit + One Must Fall — 35 ש"ח (במקום 39 בחנויות)
- ❍ Hocus Pocus + Mystic Towers — 35 ש"ח (במקום 39 בחנויות)
- ❍ Rise of the Triad — 39 ש"ח (במקום 65 בחנויות)
- ❍ Apogee Companion CD (12 משחקים) — 45 ש"ח (במקום 49 בחנויות)
- ❍ Epic Companion CD (10 משחקים) — 45 ש"ח (במקום 49 בחנויות)

* משחקים מלאים על־גבי תקליטור + 5 SHAREWARE:

- ❍ Wild West — 45 ש"ח (במקום 59 בחנויות)
- ❍ Save Our Pizzas — 45 ש"ח (במקום 59 בחנויות)
- ❍ Skunny Kart — 45 ש"ח (במקום 59 בחנויות)
- ❍ Back to the Forest — 45 ש"ח (במקום 59 בחנויות)
- ❍ Desert Raid — 45 ש"ח (במקום 59 בחנויות)
- ❍ Lost in Space — 45 ש"ח (במקום 59 בחנויות)
- ❍ כל ששת התקליטורים במבצע: — 219 ש"ח (במקום 354 בחנויות)

* משחקי תקליטור במארז תקליטור בלבד (JEWEL CASE):

- ❍ Mad Dog McCree II — 89 ש"ח (במקום 199 בחנויות)
- ❍ Hell — 89 ש"ח (במקום 230 בחנויות)
- ❍ Bureau 13 — 125 ש"ח (במקום 239 בחנויות)
- ❍ Fortress of Dr. Radiaki — 99 ש"ח (במקום 130 בחנויות)
- ❍ Humans 1 & 2 — 79 ש"ח (במקום 129 בחנויות)

* סך־הכל משחקים: .... סך־הכל בשקלים: ....

DRUG WARS

המכשיר: פי.סי. מולטימדיה
שיחק: יוני



AMERICAN LASER GAMES יורה שוב. כן, המשחקים הראשונים של החברה הזו נראו מקוריים וטובים. יש אקדח ביד, יש מסך מלא בסרט וידאו עם פושעים שמזנקים לעברנו, יש עוברי־אורח תמימים שאסור לפגוע בהן ויש כל מיני מהדורות לנוסחה הזו: המערב הפרוע, טרוריסטים, שודדי בנקים וכדומה.



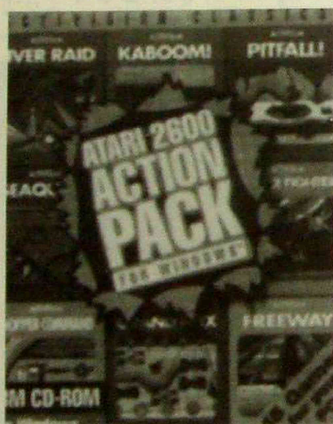
הפעם מדובר בכנופיה של מבריחי סמים, מקולומביה לאמריקה.
למרות שיש כאן יותר מצבים, אז:
א. מתחיל להמאס.
ב. השליטה והיריה דרך העכבר לא נוחה.
ג. אין שום חידוש.
אז מי שחייב לירות, שיקפוץ לאולם משחקי הוידאו הקרוב וישלם כמה שקלים. זה עדיין יותר זול!

אין כניסה

מהמשחקים האלו הכתבים שלנו ממליצים להתרחק...

ATARI 2600 ACTION PACK

המכשיר: פי.סי. מולטימדיה לחלונות
שיחק: גיא



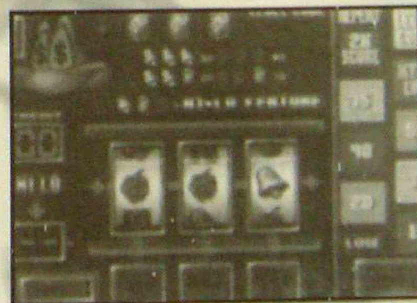
אאוץ'! כן, ממש מכה. מישהו, שכנראה נורא משעמם לו בחיים, או שפשוט אין לו דימיון ליצור משחקים חדשים, החליט להקים לתחיה 15 משחקים שהיו פופולארים לפני עשר שנים על האטארי VCS 2600!
אז זה אולי מעורר זכרונות נעימים לכמה פריקים ותיקים מאוד, או סתם זקנים, אבל בימנו, כאשר כתוב על האריזה שנדרש מחשב חזק, אנחנו מצפים לראות ולהרגיש את זה על המסך. אלא שכאן, מלבד התקליטור עליו המשחקים באים (שזה עוד בסדר), יש גרפיקה עלובה וצליל סופר פרימיטיבי!
כדי להתעצבן עד הסוף, יש פה משהו שניתן לפרש אותו כבדיחה טיפשית או סתם כאנטישמיות: יש כאן מצב משחק שנקרא "אמא" ובו אמא יהודיה אמריקאית טובה מנג'סת את השכל ואת הנשמה... איכס!

SUPERFROG

המכשיר: פי. סי. ותואמיו
שיחק: יוני



מי לא מכיר את הסיפור הקלאסי של הנסיך, שהופך לצפרדע ומצפה, שהנסיכה תגיע ותתן לו נישקה? אלא שהפעם, הנסיך "המקורפד" אינו יושב בשקט - הוא יוצא לחפש את הנסיכה, בים וביבשה.
מאחורי המשחק עומד אחד מצוותי הפיתוח החשובים כיום בעולם: TEAM 17, אלא



שמלבד גרפיקה יפה, צליל איכותי ורעיון טוב, הם לא הצליחו לעמוד במשימה. זהו משחק פלטפורמות, מהסוג הכי נדיר שיש לפי.סי. אבל הוא פשוט לא מעניין. ליתר דיוק, השליטה איומה ומתסכלת. וכידוע, במשחק פלטפורמות, החלק הכי חשוב זו השליטה. אז מי שרוצה משחק טוב בסגנון, שילך לג'אז ג'ק הארנב. ג'ק כידוע, מגיע גם בגירסת SHAREWARE.

Gun Master

תעשיית הבידור עברה בשנים האחרונות שינוי מהותי. קהל היעד הוא כבר לא רק ילדים, אלא בעיקר מבוגרים ומשפחות, והתעשייה מיהרה להתאים עצמה לשחקן המתוחכם. המטרה היתה פיתוח אטרקציות מתוחכמות.

מתקני מציאות מדומה, סימולטורים מונעים וסרטים אינטראקטיבים כובשים את מרכזי הבידור ברחבי העולם. פלטפורמות בידור מתוחכמות הן הנושא החם ביותר באמנות הבידור. פלטפורמות שכבר לא מספקות משחקים, אלא מספקות חוויות, ריגושים ומציאויות חדשות.

חברת IET (INTERACTIVE ENTERTAINMENT TECHNOLOGY) הכריזה לאחרונה על השלמת מערכת GUN MASTER, המציגה תפישה חדשה בתעשיית הבידור העולמית. התפישה החדשה מבוססת על טכנולוגיות סימולטורים מתקדמות מבית .N.C.C, ומתוכה נוצרה מערכת משחק אולטרה־ריאליסטית ומתקדמת.



האווירה מתחילה במסך קולנוע ברוחב 6 מטרים ובגובה שתי קומות, עליו מוקרן המשחק באיכות של סרט. מערכת הצליל מסוג סראונד־סאונד באיכות קומפקט דיסק מהמתקדמות בעולם מתפרשת על פני 32 ערוצי קול סטראופונים שונים, עם מיפוי מרחבי מדויק של כל מקור קול בעולם המדומה, ממעוף הנשר בשמים ועד צרחות הנפגעים המדומים. כלי הנשק אמיתיים לגמרי - אותם הכלים המשמשים את צבאות העולם, לאחר הסבה, יורים קרני לייזר במקום כדורים חיים. כל המאפיינים האחרים של הנשק נשמרו, כולל אפקט הרתע העושה את הכיף שבפעולת הירי והטווח.

במשחק יכולים לקחת חלק עד 10 שחקנים, המתחרים אחד בשני או משתפים פעולה על מנת להביס אויב משותף, שכמוהו הם דמיינו רק בחלומותיהם הפרועים ביותר.

שילוב הטכנולוגיות המתקדמות השונות יוצר אוירה אינטראקטיבית מיוחדת שעוטפת את השחקנים, ונותנת להם הרגשה של השתתפות בסרט פעולה ממש. המטרות, או השחקנים הממוחשבים הנמצאים מהעבר השני של המסך הם חכמים ומתחכמים ככל שהמשחק מתפתח. מכיוון שהמשחק מתוכנן לעשרה שחקנים, משתתפות בו מאות מטרות שונות, כל אחת דמות בפני עצמה בעלת תכונות שונות ופעילויות שונות. לדוגמא, חייל עשוי להשתטח אם יירו לעברו, וחללית תתפוצץ לאלפי רסיסים אם יפגעו בה. משחקי GUN MASTER יכולים להגיע לכל מקום שמפתחיהם יכולים לקחת אותם. כל נושא, ממרדף אחר סוחרי סמים ועד פלישה מהחלל יכול להיות נושא למשחק. מעבר לזה, הכל אפשרי: תלת־מימד, צילומי וידאו, תרחישים מצויירים, מטרות חכמות, עלילות מסתעפות, פיצוצים, רעש, מוסיקה, ממש הכל! המערכות הויזואליות והאודיאופוניות באתר בולעות את השחקנים לתוך ההתרחשות והעלילה.

פריקים רבים מדמיינים ישר את המשחקים של חברת AMERICAN LASER GAMES, שגם הם מבוססים על מסך גדול ואקדח ביד. אלא שמשחקים אלו, מלבד הוידאו האיכותי, יש מספר מצומצם של יריבים, שפועלים תמיד באותה צורה. גם האקדח אינו שונה בהרבה מהג'ויסטיק. הוא רק יותר כיפי ביד. כלי־הנשק כאן, אינם סתם תחליף לג'ויסטיק, הם מתנהגים כמו הנשק האמיתי!

אתר המשחקים הראשון מסוג זה בישראל נפתח ב־"כיף־כייף לנד", מרכז הבילוי בקניון "לב־המפרץ" שבחיפה.

המשחק הראשון שניתן להתנסות הוא SADOM. חוויה עתידית בסגנון של משחקים רבים: הסיוט המוחלט של העתיד על כדור־הארץ: חורבן עולמה של תרבות מהחלל החיצון מביא אותה למוצא האחרון: כיבושו של כדור־הארץ. השחקנים נרתמים למשימת קומנדו של יחידה עילית לעצור ולהביס את הפולשים ולהחזיר את השלום לעולמנו. בעזרת ה־AK47, ה"קלצ'ניקוב" האמיתי שברשותם, מרססים השחקנים את היצורים האכזריים. בשילוב חושי הישרדות עם חושי הראייה והשמיעה, מתנסים שחקנים בקרב מול האויב המסוכן ביקום, בגודל אמיתי, פנים מול פנים ובקרב חלליות.

לדברי יואב לייטרסדורף, אלון ניסנבאום ואסף שילוני, ממפתחי המשחק, "השראת המתח והאווירה על השחקנים הנובעת מ־SADOM היא הרבה מעבר לכל סטנדרט משחקי שהיה קיים עד היום, וזאת רק ההתחלה..."

שם המשחק: GALAXY FIGHTER
המכשיר: ניאו־גיאו
שיחק: אופיר

GALAXY FIGHTER

הניאו גיאו הוא מכשיר אדיר, יש לו יחסית מעט משחקים, הוא יקר רצח וככה גם המשחקים שלו. למרבה הצער, לא תמיד יש לזה הצדקה...



את נאום ה"ניאו־גיאו" שלנו אתם מכירים היטב. יש בארץ אולי עשרים מסופים כאלה (שניים עם התקליטור) הסיבה כפולה: מסוף הניאו־גיאו עולה בארץ כ־2,500 ש"ח ומבחר המשחקים מאוד מצומצם. לכן הרוב מעדיפים להנות ממשחקי הניאו־גיאו באולמות הוידאו תמורת כמה שקלים לכל משחק. את הכסף הגדול הם משקיעים במסופים של סגה ונינטנדו הפחות איכותיים אבל יותר עממיים.

טוב, מספיק עם הפלספנות. GALAXY FIGHTER, כשמו, הוא משחק מכות עם שמונה לוחמים, אפשרות של ראש בראש והרבה מאוד תנועות ורקעים. המשחק עשוי היטב, בסגנון של לוחם הרחוב. כמו ברוב המשחקים בסגנון הזה, לעלילה אין שום חשיבות או משמעות. צריך לצאת לקרבות, כאשר המנצח הוא הטוב מבין שלושה סיבובים. בין הלוחמים יש כאן רובוט, נערת פלייבוי, לוחם נינג'ה, גיבור סתם ועוד. לכל אחד יש תכונות וחולשות, תנועות סודיות ועוד.

GALAXY FIGHTER הוא משחק מכות טוב, אבל חסר לו הברק של... לוחם הרחוב, מורטל קומבט ואחרים. בהחלט לא מצדיק את רכישת הניאו־גיאו...

גרפיקה - 82%
אנימציה חלקה ופרוט הדמויות מבליט את התכונות האישיות של כל לוחם: למשל הברק של התותח של רולף.

צליל - 86%
מוסיקה טוב, אפקטים של אווירה כמו קולות האנשים ברחוב וכדומה.

רמת משחק - 80%
השליטה מאוד דומה לזו של לוחם הרחוב, עשויה טוב, מאוד ידידותית אבל לא תמיד יעילה.

אורך חיים - 85%
גם ראש בראש, גם 8 לוחמים, גם הרבה תמועות = הרבה כיף.

ציון כולל - 84%
משחק טוב אבל לא מצדיק את המחיר!

תואמים:
SAMURAI SHOWDOWN

סוף המשחק

איך חיסלה נינטנדו תעשייה אמריקאית, לכדה את כספכם ושיעבדה את ילדכם

מאת: דיוויד שיף - הספר המלא יצא לאור בהוצאת "אופוס"

בידי שמיים - חלק ה'

עוד מהנדס שהצטרף לנינטנדו הוצב לעבוד עם אומורה. האיש הצעיר, גניו טקדה, הגיע בעקבות מודעת דרושים בעיתון למתכנן צעצועים. כשראה את המודעה, הוא אומר: "נכנסה בי השראה."

טקדה, שלבש מעיל גשם מפוליאסטר גם בתוך הבית באמצע הקיץ, היה תוספת צבעונית לחטיבת המו"פ. הוא נולד וגדל באוסקה, בנו של נשיא חברת עיצוב בדים. הוא גמר בשנת 1970 את אוניברסיטת שיזואוקה הממשלתית בהונשו, שם תפסו לימודיו תפקיד משני לעיתים קרובות יחסית לפעילותו בתנועת הסטודנטים. טקדה למד על מוליכים למחצה אבל כתחביב בנה מטוסים וקטרים מיניאטורים. כשגנפיי יוקיו ראיין אותו, הבין שטקדה ישתלב בקלות בצוות המהנדסים הגדל שלו. הוא הציב את טקדה לעבור עם אומורה על פרוייקט המטווח של ימאוצ'י.

העיתונות הגיעה לתעד את פתיחת מטווח חימר הלייזר הראשון בעולם בקיוטו בשנת 1973. בדיוק כשצוות חדשות הטלויזיה התארגן, ומצלמותיו כבר החלו לפעול, רובה הלייזר התקלקל. לפני שמישהו הבין שיש בעיה, טקדה נכנס לתיבה מאחורי המטרות, ובהחבא, ירה ביוני חימר ידנית, ואז בעט בבקר, שהאיר את המטרות שכאילו נפגעו. על פי מה שראו צופי הטלויזיה, המטווחים עבדו בצורה מושלמת. הם התמלאו כבר ביום הראשון בו פתחו דלתותיהם לציבור.

מטווחי חימר הלייזר של נינטנדו הפכו למקום הפופולרי לבידור הערב בערים יפניות רבות, וכעבור זמן לא רב היו וריאציות על הנושא המקורי. בשנת 1974 הגיע "האקדוחן המטורף". מקרנת סרטי 16 מילימטר הראתה סרט של "רוצח מטורף" על מסך בקצה הנתיב. אם השחקן ירה באקדוחן המטורף לפני שהוא ירה, החיישן שעל המסך הבחין בכך והשחקן זכה בנקודות. משחקי מערכת הקרנת הדמויות נמכרו לחברת סחר, שייצאה אותם לאמריקה ואירופה.

מטווחי חימר הלייזר היו בתנופה מלאה, אבל יפן נפגעה על ידי מחסור הנפט הראשון בעולם בשנת 1973. כלכלת המדינה נכנסה לסיחרור, והשפעתה על תקציבי הבזבוזים רוקנה במהירות את המטווחים. הזמנות מחוץ למדינה בוטלו וחשבונות לא שולמו. השקעת נינטנדו ברעיון היתה כה גדולה שהחברה היתה על סף התמוטטות. ימאוצ'י היה נואש יותר מאי פעם למצוא מוצר מהפכני.

הרעיון הגיע מחבר ילדות של ימאוצ'י. האיש הפך להיות בכיר באחד מתאגידי האלקטרוניקה היפניים הגדולים ביותר. בארוחת ערב בשנת 1975 נסבה השיחה על פריצות הדרך בטכנולוגיות החדשות בתעשיית האלקטרוניקה, ובעיקר חשיבות מוליכים למחצה ומעבדים. עניינו של ימאוצ'י התעורר כשהבין שטכנולוגיות אלה, כחלק ממהפיכה במוצרי צריכה ומשרד, הפכו זולות מספיק כדי שיישמו במוצרי בידור. הוא חקר את הרמזים הראשונים של התעשיה שהחלו באמריקה. חברות כמו אטארי ומגנבוקס מכרו מכשירים בעזרתם יכלו לשחק משחקים אלקטרונים על מכשירי טלויזיה ביתיים.

ימאוצ'י השיג זכיון לייצר ולמכור את משחק הטלויזיה של מגנבוקס ביפן. המכונה הפעילה וריאציות על משחק הטלויזיה האמריקאי המסחרי הראשון, שכונה פונג. קרן אור נחבטה והוחזרה בין שני מחבטים שנשלטו על ידי השחקנים. כיסויי הפלסטיק שחוברו אל מסך הטלויזיה, הפכו את

מאחורי הקלעים

"סוף המשחק" הוא הסיפור שמתאר את המתרחש מאחורי הקלעים של חברת נינטנדו. העיתונאי דיוויד שיף קיבל גישה חסרת תקדים למנהלי החברה, בילה יותר משנתיים בראיונות עם מיטב אנשיה וחשף פרטים מביכים למדי. פריק קיבל היתר בלעדי לפרסם קטעים מתוך הספר השערורייתי, שיצא בתרגום לעברית בהוצאת "אופוס".

נקודת האור לכרוגל, כדור טניס, כדור פוטבול או משחקים פשוטים אחרים.

נינטנדו לא היתה מתוחכמת מספיק כדי לפתח ולייצר את לוחות המעגלים על בסיס מיקרו־מעבדים, שהיו לב מערכת המשחק, כך שמסאיוקי אומורה הציע ברית עם חברת אלקטרוניקה. נינטנדו שיתפה פעולה עם מיצובישי כדי לבנות את משחק הטלויזיה, ובשנת 1977 נכנסה נינטנדו לשוק היפני הביתי עם הסרת הלוט הדרמטית מעל משחק טלויזיה צבעונית 6, בו היו שש גרסאות של משחק הטניס. אחריו בא משחק חזק יותר, 15. מיליון יחידות נמכרו מכל משחק. צוות ההנדסה יצר גם מערכות שהפעילו משחק מורכב יותר, בשם "בלוק בסטר", בנוסף למשחק מירוץ. חצי מיליון עותקים נמכרו ממשחקים אלה. כך חדרה נינטנדו בשקט לעולם הבידור ואלקטרוניקת הצריכה האור־קולית. משחק הטלויזיה המצליח איפשר לנינטנדו לשרוד עוד זמן מה, אבל הוא לא היה חדש או מגוון מספיק כדי להיות המוצר המהפכני אותו חיפש ימאוצ'י. הוא המשיך ללחוץ על מהנדסיו, והורה להם לחקור דרכים חדשות לייצור משחקי טלויזיה. "עלינו לחפש בכיוונים שונים," אמר ימאוצ'י. "זירקו את כל הרעיונות הישנים וחפשו משהו חדש לגמרי."

שוק המחשבונים החל אז לפרוח. היו כל כך הרבה סוגים שונים שהמחירים הוקטנו במהירות דומה לגודל המחשבים עצמם - מחשבונים בגודל כרטיסי אשראי נמכרו עבור 1000 ין היחידה, פחות מעשרה דולר. מה עוד אפשר לעשות בעזרת טכנולוגיית המזעור? "דרכה של נינטנדו להתאים את הטכנולוגיה היא לא לחפש את המתוחכם ביותר אלא להשתמש בטכנולוגיה קיימת אותה ניתן לייצר יצור המוני בזול," אומר גנפיי יוקיו. הוא רצה לעשות משהו קטן יותר, דק יותר וקל יותר מכל מה שנראה בעבר, משהו שיהיה גם כיף.

התוצאה היתה משחק ושעון, משחק מחשב בגודל מחשבון, עם שעון דיגיטלי קטנטן בפינה. בעזרת מהנדסיו, הוא בחר רכיבים מחברתו לשעבר של אומורה, שארפ, ופיתח את משחקי הטלויזיה הקטנים ביותר שנראו. לא היה קל במיוחד לשחק בהם, כי הלחצנים היו קטנטנים, אבל הם היו חידוש. נינטנדו הפיצה אותם ברחבי העולם בעשרות ובהמשך מאות מאות אלפים. רבים מעותקי המשחק והשעון שהופצו היו חיקויים בלתי חוקיים - נינטנדו איבדה מיליונים פוטנציאלים בגלל כל היחידות הלא־נינטנדו שיוצרו ברחבי אסיה - אבל החברה הרויחה בכל זאת מיליונים רבים מהעותקים שהצליחה למכור.

בעוד יוקוי "חשב בקטן", הורה ימאוצ'י למהנדסים אחרים לחשוב בגדול. לאחר "האקדוחן המטורף" וטעם ראשון של עסק אולמות המשחקים, הוא רצה עוד מטבעות 100 ין (רבעי דולר) ששולשלו לתוך משחקי טלויזיה מכיסי בני נוער ברחבי העולם.

משחקי מטבע פופולריים כמו "פולשי החלל", עמדו מאחורי פריחה בעסקי משחקי טלויזיה המופעלים על ידי מטבעות. ימאוצ'י רצה שנינטנדו תהיה גורם מרכזי באולמות המשחקים וכך, אנשיו יצרו משחקים כמו "הלפייר", "שריף", "סקיי סקיפר" ומשחק קרב בשם "ראדאר־סקופ".

בינתיים ערך ימאוצ'י אינספור ישיבות במרכז המו"פ ההולך וגדל של נינטנדו, עם צוות מתכננים שעבד תחת מסאיוקי אומורה. צוותו של אומורה עבד על מה שהפך למפעל החדש החשוב ביותר של נינטנדו. היתה זאת מערכת משחק טלויזיה, אבל הרבה יותר משוכללת ממשחק טלויזיה צבעונית 6 ו־15. באמריקה, יצאו לשוק מערכות ששיחקו משחקים רבים במחסניות משחק ברות החלפה. הטכנולוגיה הבטיחה שהמערכת לעולם לא תהיה "ישנה ועבשה", כדברי ימאוצ'י - כל עוד יהיו בשבילה משחקים "חדשים ומעניינים".

המשך הסיפור האמיתי של נינטנדו בגיליון הבא

שאלה של איכות

אראקווה, הווארד לינקון, רון ג'ודי וברוס לאורי ביקרו באולמות משחקים, אצל מוכרי צעצועים, סוחרים, מוכרים בהנחה, חנויות יחודיות, מתכנני תוכנה, מנהלים ובכירים לשעבר מאטארי וקולקו, וכל אדם אחד עם ניסיון או דעות בשטח משחקי הטלויזיה. "כל הזמן ניסינו להתמקד במה לא לעשות," אומר לינקולן. הדבר שאמרו להם הכי הרבה היה לא לעשות בכלל. אבל היה קונצנזוס ש"גורם הדפק" היה אחד הגורמים העיקריים להתרסקות התעשייה. השוק הוצף במשחקים איומים. "פאן מן" היה אדיר באולמות אבל הגרסא הביתית היתה "דפוקה". "אי.טי" שפורסם בהגזמה מגוכחת היה "דפוק". "זומבים מפלוטו גנבו את החברה שלי" היה "דפוק לגמרי".

משחקים גרועים כאלה לא היו שורדים באולמות. ילדים היו מנסים אותם ושוכחים מהם. אבל לא היתה דרך קלה לבחון משחקי טלויזיה ביתיים. אריזות יפות ומסעי פירסום יקרים הבטיחו, וכשהמשחקים לא קיימו, הלקוחות איבדו אמון. מערכות ומשחקים הגיעו לזבל.

אראקווה החל להבין שלא חשוב כמה כסף הוצא על שיווק, פרסום וקידום אם המשחקים לא היו טובים מספיק. כפי שסיסמה מאוחרת של נינטנדו הודתה "שם המשחק הוא משחקים". אראקווה ידע גם שדבר אחד שהיה לנינטנדו הוא משחקים טובים. משחקיו של סיגרו מיאמוטו "האחים מריו" ו"אגדת זלדה" ידהימו את הילדים. השאלה, אם כך, היתה איך יגרום להם להבין שהמערכת החדשה של נינטנדו לא דומה לשום דבר שהם מכירים

NBA LIVE '95



בעלי הפי.סי, עד היום, לא נהנו מיותר מדי משחקי כדורסל טובים. חברת אלקטרוניק ארטס, הידועה במשחקי הספורט שלה בכלל, החליטה לשנות את המצב. טוב, אז יש כמה שמועות, ש־NBA JAM בדרך לפי.סי. אבל עד אז צריך לכדרר את האצבעות על המקלדת, לא?

העוצמה של המשחק הזה בכמות האפשרויות העצומה שהוא מציע. למשל, יש כאן כמעט כל שחקן כדורסל, מליגת ה־NBA, עליו אפשר לחשוב. כולם משחקים בקבוצות המקוריות שלהם, אבל... אם יש לכם כסף בקופת המשחק, תוכלו לבנות ולהרכיב את נבחרת החלומות שלכם, לשלם הרבה כסף, ולרכוש כל שחקן שהוא... הרבה מאמנים ומנהלי קבוצות היו שמחים לעשות את זה במציאות. אפשרות נוספת, לשלוט בכל אחד מחוקי המשחק. אז אפשר לשחק לפי הספר ואפשר לשחק לפי החשק...

בנוסף לכל האפשרויות, המשחק מפוצץ במספרים סטטיסטיים. בדיוק כמו בשידורי המשחקים בטלויזיה: אחוזי קליעה מהעונשין, אחוזי קליעה לשתיים ולשלוש נקודות, חטיפות, ריבאונדים... אפשר להשתגע מרוב מספרים.

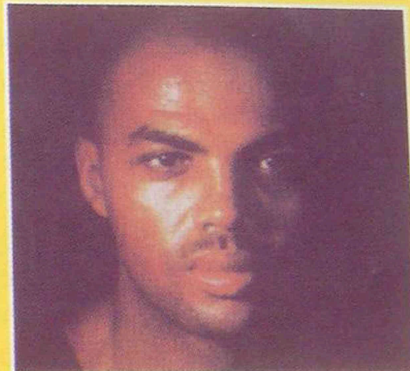
הגרפיקה של המשחק מעולה. היא מבוססת על המנועים הגרפיים החזקים של אלקטרוניק ארטס, כמו במשחק הכדורגל הבינלאומי שלפיפ"א. הדמויות אולי קצת קטנות אבל התנועה שלהם על המסך מאוד מציאותית. אפילו בקהל יש אנימציה טובה!

המשחק מגיע על תקליטור, דורש לפחות מחשב 486 עם 4 מגה בזיכרון הפנימי. ההמלצה שלנו, כמובן, להכפיל את העוצמה ל־8 מגה בזיכרון ומעבד 486DX2-66 וגם, לא לשכוח את ידיות המשחק של גראביס - את המשחק אפשר לשחק בזוגות!

ספורט

כוכב המחזור

צ'ארלס בארקלי 2



אין חובב אחד של ליגת כדורסל ה־NBA, שאינו מכיר את צ'ארלס בארקלי. למען האמת, גם כאלה שאינם מכירים אותו מהטלוויזיה ודאי מכירים אות וממשחקי הטלוויזיה. הוא כבר כיכב בעבר במשחקים עם זיכיונות של ליגת ה־NBA ובעצם, המשחק הזה הוא השני בסידרה המאוד פרטית שלו עצמו: BARKLEY: SHUT UP AND JAM.

אז מה יש לנו בבארקלי 2? המשחק הזה מאוד דומה למקור אבל, כצפוי, יש בו כמה שיפורים. אפשר לבחור בין עשרה שחקנים ועוד כמה דמויות נסתרות. המשחק ממשיך לרוץ בתור ליגת רחובות עם מצב של טורניר או משחקי ראווה. למי שלא מבין: אין שופט! את בארקלי כבר אי־אפשר לבחור - צריך להתמודד נגדו והקבוצה שלו בשמונה משחקים. השחקנים קיבלו "קו־עסיסיות", נותן להם יותר כוח כאשר הם מצליחים במשחק, אבל מוריד להם את הנשמה אחרי שהקליעה לסל נחסמת או כשנחטף מהם כדור. לקו יש השפעה על ביצועי השחקן.

המשחק מיועד לארבעה שחקנים, בעזרת המפצל של המגהדרייב, ואז אפשר לצאת למשחקים מלהיבים של שניים על שניים. יש לו אפשרויות משונות כמו המפלצת... כאשר קו העסיסיות מלא, הוא הופך ללבן. אז צריך להגיע לפינה העליונה של המגרש וללחוץ על A,C ושמאלה, בבת־אחת ולהפוך למפלצת יורקת אש. ואפשר לשבור את הלוח ובקיצור, יש כאן מקום לכמה שורות במוסף הטיפים.

הגרפיקה של המשחק טובה מאוד עם אנימציה חלקה ורקעים מפורטים כולל אפקטים משעשעים. המוסיקה גם כן טובה ומעידה על ההתרחשויות במשחק כמו חטיפת־כדור ועוד. השליטה במשחק קצת מאכזבת, במיוחד בקטע של משחקי הרביעיות כי שיתוף הפעולה בין השחקנים אינו מספיק חלק.

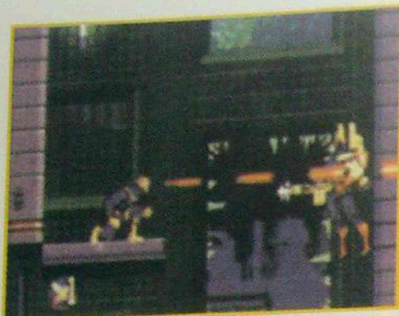


צ'ארלס בארקלי 2 הוא לא NBA JAM אבל זה בהחלט משחק כדורסל ראוי לתשומת־ליבו של כל פריק אמיתי. יש אקשן, אסטרטגיה, הפתעות וגם כדורסל!

שם המשחק: X-MEN 2
המכשיר: מגהדרייב
שיחק: עופר

X-MEN 2

עוד משחק X-MEN! אני חושב שחברת MARVEL COMICS יוצרת ה־X-MEN חייבת הרבה לסגה ונינטנדו. כל כך הרבה משחקי X-MEN יצאו לשני המכשירים שכבר אין ילד שלא מכיר את חבורת הגיבורים הזו.

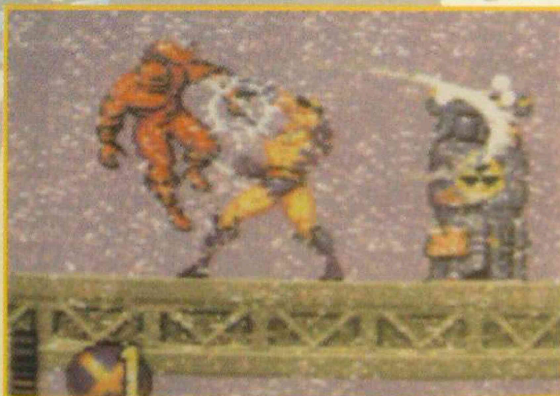




שוב פעם יצורים מסתוריים מנסים להשתלט על כדור־הארץ ואפילו על האסטרואיד אבאלון, בו מתגורר "מגנטו", שהוא בדרך־כלל אויבם המושבע של ה־X-MEN, אך הפעם הוא מצטרף לשורותיהם וניתן בהמשך המשחק לשחק את דמותו.

כל ה־X-MEN מתגייסים למלחמה באוייב המסתורי ובתחילת כל שלב השחקן יכול לבחור את הדמות בה הוא רוצה לשחק - לכל דמות יש תנועות, סוגי קפיצה ונשקים שונים.

כך לדוגמא CYCLOPS יכול לשגר קרן לייזר מעיניו, WOLVERINE יכול להשתמש בציפורני המתכת שלו, ו־GAMBIT יכול לשגר קלפים טעונים באנרגיה קינטית. לשם שינוי כל דמות באמת שונה מן האחרת, גם בסוגי התנועות וצריך ללמוד לשלוט בכל אחת מהן ולבחור את המתאימה ביותר לכל משימה.



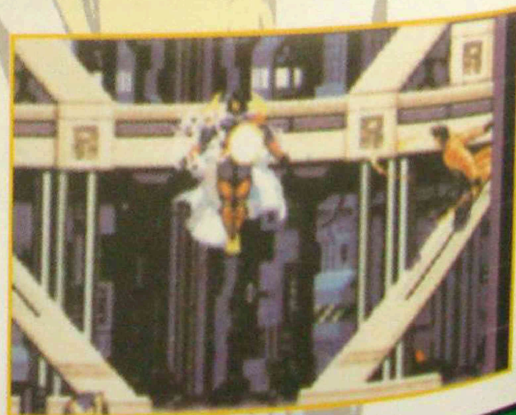
הדמויות ממש גדולות ומפורטות, וזאת מבלי להקריב את האנימציה החלקה. גם הרקע עשוי בפירוט רב ובקיצור הגרפיקה מעולה.

השלבים גדולים וארוכים ואפשר ללכת בהם לאיבוד. חלקם בנוי בצורת מבוך שצריך לקפוץ אל לרדת בין המשטחים ובשלב השני אף צריך לעשות זאת תחת לחץ של זמן לפני שהמתקן בו נמצא ה־X-MEN שלך מתפוצץ.

כדי לעבור את השלבים יש בכל שלב מטרה שצריך לבצע או מטרות שצריך להשמיד, רק לאחר מכן ניתן להתקדם הלאה. בתחילת כל שלב יופיע מחשב ה־X-MEN ויתן לשחקן עדכון מצב ואת מטרות המשימה שלפניו.

רמת המשחק גבוהה יחסית - הוא לא קל מדי וגם אין מספר גבוה מדי של אפשרויות להמשך משחק לאחר הפסד. התוצאה היא משחק עם אתגר רב ואורך חיים גבוה.

X-MEN II הוא משחק פעולה מצויין שמתעלה לדעתי על משחקים אחרים בסגנון זה. הוא לא מקורי, אבל יש כאן חידושים כמו הדמויות הגדולות מן הרגיל ומגוון התנועות שהעניקו כאן לכל דמות. אלה בתוספת רמת משחק גבוהה ירתקו חובבי פעולה לזמן רב.



גרפיקה - 90%
הדמויות הגדולות והרקעים היפים על המסך ודאי יגרמו הרבה נחת לציירים של מארוול.

צליל - 80%
רוב האפקטים ממוצעים למדי, אבל יש כמה אפקטים מרשימים כמו הלייזר. כנ"ל לגבי מוסיקת הרקע. בחלק מהשלבים טובה ובחלק ככה.

רמת משחק - 85%
השליטה טובה אבל דורשת הרבה מיומנות במבחר הגדול של התנועות שיש לכל דמות.

אורך חיים - 90%
שישה שלבים, אפשרות של ראש בראש, מבחר מרשים של תנועות ורמת קושי גבוהה מבטיחה אורך חיים משמעותי.

ציון כולל - 85%
X-MEN רק מעלה את המוניטין של הסידרה. מתיש אבל מדליק!

תואמים:
X-MEN 1

JUDGE DREDD

שם המשחק: JUDGE-DREDD
המכשירים: סופר־נינטנדו ומגהדרייב
שיחק: יושי

המאה ה־22 הוא לא זמן נחמד לחיות בו. לפחות לא לפי איך שזה מוצג בסדרת הקומיקס JUDGE-DREDD (שופט "פחד") בתרגום חופשי.

העיר MEGA CITY 1 מונה 400 מיליון תושבים ומלחמת ההשרדות מובילה לאחוזי פשיעה שלא נודעו כמותם בתולדות האנושות. המערכת המשפטית לא מסוגלת לטל יותר בפשיעה הגואה וכך מוקמת יחידה חדשה - "השופטים", שחבריה בעצם ממלאים שלושה תפקידים - שיטור, שיפוט וביצוע גזר הדין ובכך מתבצע מיידית ובמקום.

סיפור הקומיקס האלים והפוסט־אפוקליפטי הזה מתורגם הקיץ לסרט פעולה מדליק בכיכובו של סילבסטר סטלונה וכמובן שבעקבותיו גם מגיעים גירסאות משחק למגהדרייב, סופר־נינטנדו ואפילו גירסת סי.די. רום לפי.סי.

הגירסה הראשונה שהגיעה אלינו היא זו של הסופר־נינטנדו והמשחק נראה ממש טוב. כמו בסרט, על השחקן לשחק את השופט "פחד" ובכל שלב עליו לעצור או לחסל את העבריינים ולהשמיד את ארגזי הנשק או הסמים המוסתרים בכל שלב.



סגנון המשחק מזכיר קצת את ALIEN 3 בגירסת הסופר־נינטנדו. על השחקן לרוץ, לקפוץ, לטפס על סולמות ואפילו להתלות מן התקרה. ניתן כמובן להכות, לבעוט, ולירות בניסיון לעצור את העבריינים המנסים לחסל את כבוד השופט...
בדרך ניתן גם לאסוף ולהשתמש במגוון רחב של נשקים הכולל טילים, רימונים ופצצות שיכולים לשמש לחיסול אויבים קשוחים במיוחד או לפיצוץ ארגזי הסמים או הנשק הפזורים בכל שלב.



בתחילת כל שלב יקבל השחקן הודעה ממרכז "השופטים" שיודיעו לו מה צריך לעשות במשימה שלפניו ומה התנאים שצריך למלא כדי לעבור לשלב הבא. במהלך המשחק ניתן גם לעצור ליד מסופי מחשב הפזורים בשטח ואשר יתנו לשחקן עדכונים לגבי התקדמותו בשלב הנוכחי.

הסרט...

לפני חמש שנים הוחל בהכנות לצילומי הסרט. אז, סילבסטר סטאלונה היה צריך להיות הכוכב הראשי. קצת לפני שהחלו הצילומים, סילבסטר התחרט ופרש. אלא, שכאשר נמצא שחקן אלמוני מחליף, סילבסטר התחרט שוב וחזר לחבוש את קסדת הגיבור.

גרפיקה - 80%
הגרפיקה במשחק טוב, אך קצת כהה מדי. הפירוט בסדר וגם האנימציה חלקה וטובה.

צליל - 80%
האפקטים הקוליים והמוסיקה - לא גרועים.

רמת משחק - 80%
השליטה בסילבסטר סבירה, עם מבחר תנועות לא רע אבל רמת הקושי די בינונית.

אורך חיים - 80%
שלבים מתוך הסרט יחד עם כלי נשק והתנועות - בסך הכל פוטנציאל ממוצע.

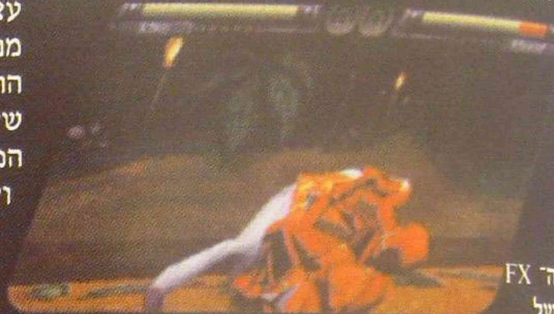
ציון כולל - 86%
משחק פעולה טוב, אבל לא חסרים כאלה על אף אחד ממסופי המשחק...

FX FIGHTER

הדרך הכי טובה לתאר את FX FIGHTER הוא כ־VIRTUA FIGHTER על פי.סי. כן, עכשיו גם על הפי.סי. משחקי המכות עוברים למימד השלישי. לאחר שהסגנון הפך לפופולרי במכונות המשחק ולאחר שזכו להנות ממנו גם המערכות המתקדמות יותר כמו ה־SATURN וה־PLAYSTATION.

שם המשחק: FX FIGHTER
מכשירים: פי.סי. וסופר־נינטנדו
שיחק: עופר

למעשה FX FIGHTER תוכנן כמשחק לסופר־נינטנדו בלבד. ARGONAUT יצרנית המשחק היא החברה האחראית לפיתוח רכיב ה־FX של הסופר־נינטנדו והפעם תיכננה לנצל את יכולת הרכיב ליצירת משחק מכות תלת־מימדי לסופר־נינטנדו ומכאן השם FX FIGHTER.





אולם, במהלך הפיתוח חשב מישהו בארגומאוט שלמעשה ניתן להסב את המשחק בקלות רבה לפי.סי., וכך די במקרה זוכים עתה בעלי הפי.סי. למשחק מכות תלת־מימדי מהדור החדש.



למי שלא מכיר עדיין את משחקי VIRTUA FIGHTER של סגה או TOH-SHIN-DEN של SONY נספר שבניגוד לסגנון המשחק של "לוחם הרחוב", ודומיו, כאן הנוף והדמויות במשחק בנויים כולם מפוליגונים רבים שמעניקים למשחק את המראה התלת־מימדי הריאליסטי שלו. הגרפיקה לא נראית מפורטת כמו VIRTUA FIGHTER, אך עדיין נראית מרשימה מאוד. ניתן לשלוט ברמת הפירוט כדי להתאימה לסוג המעבד עליו מריצים את המשחק וברמת הפירוט הגבוהה ביותר, הכל נראה פשוט מדהים. הרקע והמשטח שעליו נלחמים הדמויות, מצופים בטקסטורות גרפיות מפורטות, וכך גם הפוליגונים שמהם מורכבות הדמויות. הדמויות עצמן מורכבות ממספר רב של משטחים על־מנת להעניק להם את המראה והתנועה הריאליסטיים.

שימו לב: על מערכת 486DX4-100 ברמת הפירוט המקסימלית, התנועה עדיין חלקה ויפה. אבל על 486DX2-66, כבר נאלצתי להוריד קצת מהפירוט הגרפי על מנת לשמור על מהירות ועל תנועה חלקה של הדמויות.

השליטה בדמויות פשוטה: יש כאן רק ארבעה כיוונים לשלוט בהם ושני כפתורי מכות, אחד לאגרוף ואחד לבעיטה. למרות זאת עדיין יש לכל דמות מספר רב של תנועות סודיות, כמון בעיטות מספרת, גלגולים באויר, זריקת כדורי אש ותפיסות מיוחדות.

השליטה נעשית באמצעות מקלדת או ידית משחק וניתן לשנות את מקשי השליטה כדי לאפשר לשני שחקנים לשחק בנוחות זה מול זה.

השליטה בדמויות טובה, אך מהירות התגובה הינה בחלק מן המקרים קצת איטית לטעמי וגם מרגיזה העובדה שכאשר הדמות נופלת לרצפה, לא ניתן לשלוט בה עד שהיא חוזרת ועומדת על הרגליים, דבר שמאפשר לריבי להמשיך ולהכות בך בינתיים...

הצליל במשחק גם מצויין, כאשר האפקטים הקוליים של המכות והצרחות מופקים על ידי כרטיס הקול ומוסיקת הרקע הקצבית נקראת ישירות מרצועות המוסיקה שמוקלטות על התקליטור.

מבחינת אורך חיים המשחק מספק מספר מוגבל של אפשרויות להמשך המשחק לאחר הפסד, ורמת קושי שתספק לשחקנים אתגר רב בנסיונם להגיע אל היריב האחרון, שלפי דעתי הוא פשוט בלתי־אפשרי. (כן, הגעתי אליו...)

FX FIGHTER הוא אולי חיקוי של VIRTUA FIGHTER, אך הוא חיקוי טוב ומביא דור חדש של משחקי מכות לפי.סי. הוא נראה מצויין, משחק טוב ואין לי שום ספק שהמשחק הזה יהפוך ללהיט קלאסי!

גרפיקה - 90%
בעזרת מחשב חדש וחזק, אין ספק: מרשים ביותר!

צליל - 90%
צרחות נהדרות! המוסיקה קצבית ובאיכות תקליטור.

רמת משחק - 80%
חבל, שכאשר נופלים מהרגליים, הופכים להיות מטרה קלה למכות היריב! חוץ־מזה, פשוט נורא.

אורך חיים - 85%
רק פריקים ותיקים מיומנים יצליחו לגמור את המשחק!

ציון כולל - 87%
דומה או לא דומה למשחקי מכות מסוימים במסופי הטלויזיה, לבעלי הפי.סי. אין מספיק מבחר כדי להיות ברנים! בעלי הסופר־נינטנדו יהנו מאוד אבל יחפשו את הסיפוק במקום אחר...

לא שומעים

לאחר צפייה ממושכת בהרגלי הקנייה של מחשב אישי בארצנו הקטנטונת, המסקנה שכולם רוצים שהמחשב שלהם יציג גרפיקה ואנימציה טובים יותר ומוכנים להשקיע בכך סכומי כסף לא מבוטלים - אם זה בשיפור המעבד הראשי, מסך גדול יותר או כרטיס גרפי חזק יותר. אבל כשזה מגיע לצלילים ומוסיקה - רובנו פשוט זורקים לתוך המחשב כרטיס SOUNDBLASTER או תואם לו, ובכך נגמר הסיפור

מאת: עופר אלוני



ובכן, זה לא כל הסיפור. ההבדל בין צליל בינוני לצליל טוב יכול להיות ההבדל בין משחק טוב לבין החויה הכי טובה שניתן לחוות בבגדים...

לכן נרחיב קצת את הידע שלכם בנוגע לצלילים ומוסיקה במחשב בתחום זה.

בניגוד למערכת סטריאו או טלויזיה, במחשב יש הפרדה ברורה בין מוסיקה לבין אפקטים קוליים, שניהם מופקים באופן שונה ולכן ניתן לשפר את האיכות של כל אחד מהם בנפרד.

הרמה הבסיסית ביותר עבור אפקטים קוליים ומוסיקה, הוא כרטיס 8־ביט, דוגמת ה־SOUNDBLASTER PRO ותואמיו - כרטיסים אלה מפיקים מוסיקה בשיטת ה־FM ומחירם כיום זול יחסית. אם תקציבך מוגבל או שפשוט לא איכפת לך איזה צליל משמיע המחשב שלך - זהו הכיוון בו תבחר.

הרמה הבאה תהיה כרטיס 16־ביט. כרטיס מסוג זה גם הוא מבוסס על טכנולוגית FM, אך כיכות הצליל המופק גבוהה יותר. כרטיס מסוג זה ישפר גם את המוסיקה וגם את האפקטים הקוליים ביחס לכרטיס 8 ביט. הצלילים המופקים באיכות זו דורשים הרבה זכרון ולכן הרבה מפתחים משתמשים עדיין במוסיקה ואפקטים שהוקלטו באיכות של 8 ביט.

אולם את המוסיקה הטובה ביותר מעניקים הכרטיסים המתאימים לספציפיקציות של GENERAL MIDI (כרטיסי WAVETABLE). כרטיסים מסוג זה מכילים בתוכם טבלה עם מבחר של כלים אשר מוקלטים מראש באיכות גבוהה במיוחד ולכן כשהמחשב משמיע את הצליל של כלי מוסיקלי כלשהו, לדוגמא, פסנתר, חצוצרה או תופים - הצלילים ישמעו בדיוק כמו הכלים האמיתיים, בניגוד לכרטיסי ה־FM השונים, אשר מנסים לשחזר את הצליל של הכלי המקורי ולא תמיד מצליחים בכך.

גם בין כרטיסים מסוג זה יש הבדלי איכויות: לכל כרטיס יש מספר שונה של כלים מוקלטים וכן כמות זכרון שונה שמוקצת להקלטות הכלים. כעקרון, ככל שלכרטיס יש זכרון גדול יותר עבור הכלים, כך גם האיכות של הכלים טובה יותר. עוד פרט שכדאי לבדוק הוא מספר הכלים שהכרטיס מסוגל לנגן בבת אחת. חלק מן הכרטיסים מסוגלים לנגן 16 כלים בו זמנית והטובים יותר מסוגלים להגיע להשמעת 32 כלים יחדיו.

כרטיסי ה־GENERAL MIDI השונים יתנו מסויקה באיכות גבוהה במיוחד, אך האפקטים הקוליים עדיין ישמעו באותה איכות כמו זו של כרטיסי ה־FM.

אז איזה כרטיס לקנות? ובכן כדאי ללכת לפחות לכיוון של כרטיס 16 ביט - כרטיסים מסוג זה כוללים את ה־PRO AUDIO 16, SOUNDBLASTER 16 ועוד. לחלק מן הכרטיסים הללו ניתן לחבר בשלב מאוחר יותר כרטיס תוספת שמעניק יכולת GENERAL MIDI, כגון ה־WAVEBLASTER או כרטיסי התוספת של חברת ROLAND.

מי שיש לו כבר כרטיס קול ואין לו אופציה לחבירו כרטיס בעל יכולת GM, עדיין יכול להוסיף יכולת זו למחזב באמצעות כרטיס נפרד, כמו ה־ULTRASOUND ACE.

אולם האופציה הטובה ביותר היא רכטיס אחד המכיל בתוכו גם יכול 16־ביט FM וגם יכולת GENERAL MIDI. כרטיסים מסוג זה כוללים את ה־SOUNDBLASTER AWE-32 וה־ULTRASOUND MAX.

ועוד טיפ אחד לסיום: אין טעם לקנות כרטיס קול בעל יכולת מפלצתית, אם אתה מתכוון להשתמש בזוג רמקולים קטנים ופשוטים...

EARTHWORM JIM

המכשירים: גיים־בוי וגיים־גיר
שיחקו: אפרת ואופיר

ג'ים, תולעת האדמה, היה אחד הלהיטים הגדולים של השנה שעברה גם למגהדרייב וגם לסופר־נינטנדו. אוטוטו עומד להגיע לשוק הפרק השני בסידרה. בינתיים, בעלי המסופים הידניים, מוזמנים לערוך עימו הכרות ראשונה.
עלילת המשחק מספרת על חליפת־כוח מיוחדת, שנופלת לידיו של ג'ים. מהרגע שהוא זוחל לתוכה, ג'ים הופך לגיבור אגדי, שיוצא לסידרת מבצעים מרהיבים, עלילה מטורפת, רקעים משוגעים וזה כמובן להיט אדיר. גירסת הגיים־גיר היא, כצפוי, העתק מצומצם של גירסת המגהדרייב. הגרפיקה קרובה למקור, אבל רק קרובה. בצליל קיצצו המון אפקטים, שכנראה לא היו נשמעים טוב. הבעיה העיקרית במשחק, היא שליטה בינונית ולא מדויקת שמקלקלת מאוד את ההנאה! אגב, אובדן האפקטים הקוליים, לדעתי, פוגם בהומור המבריק של המשחק המקורי. בקיצור, זה לא הג'ים שלנו...



גרפיקה - 85%
צליל - 75%
רמת משחק - 70%
אורך חיים - 80%
ציון כולל - 82%

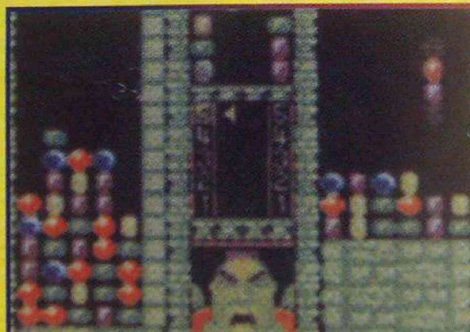
גירסת הגיים־בוי, גם היא בעצם הסבה של הסופר־נינטנדו. למרות הצבע האחד של המסך הקטן, עדיין ניכר הדימיון הרב ברקעים למרות שאי־אפשר להשוות אותם למקור. כנ"ל לגבי הצליל. מצד שני, צריך לזכור מה המגבלות של הגיים בוי ולמה אנו מצפים? במגבלות האלו, מדובר במשחק אדיר ורק חבל, שלא כל כלי־הנשק יעילים כמו שהיינו רוצים.

גרפיקה - 80%
צליל - 75%
רמת משחק - 75%
אורך חיים - 80%
ציון כולל - 82%



SUPER COLUNMS

המכשיר: גיים גיר
שיחק: אופיר



טטריס. כן, הרבה זמן לא דיברנו על המשחק הזה. הגירסה הנוכחית אינה מקורית במיוחד אבל בהחלט ממכרת כמו כל קודמותיה. האבנים נופלות בשלשות וכדי להוריד אותן מהמסך צריך ליצור רצף שלישיות.
במשחק יש שלוש אפשרויות: סתם נגד המחשב, נגד המחשב עם חיזוקים או בזוגות אחד נגד השני. (בעזרת כבל מחבר בין שני מכשירים). בכל אחד מהמצבים, שתי לחיצות כפתור יכולות לפתור את כל הבעיה.

גרפיקה - 80%
צליל - 70%
רמת משחק - 90%
אורך חיים - 95%
ציון כולל - 87%

NBA JAM

המכשיר: גיים־בוי
שיחקה: אפרת



לא יאומן, אבל את המשחק האדיר הזה ממכונות הוידאו הגדולות הצליחו לדחוס לתוך הגיים־בוי. צריך להעריץ גם את המכשיר הקטן והחמוד הזה וגם את מי שתכנת את המשחק ועוד לשני שחקנים! מה יש כאן? 27 קבוצות, הרבה שחקנים והרבה תנועות מגניבות, חלק מהקודים הסודיים ובקיצור קיצור - כיף אמיתי. נכון, זה לא גירסת הסופר־נינטנדו, אבל חוץ מהצליל הירוד, הכל בסדר.



גרפיקה - 82%
צליל - 60%
רמת משחק - 85%
אורך חיים - 80%
ציון כולל - 80%

RISE OF THE ROBOTS

המכשיר: גיים־גיר
שיחק: אופיר

מרד הרובוטים הוא משחק מכות, שהחל את דרכו דווקא הל מחשבי הפי.סי. והגיע למרבית מסופי הטלויזיה. המשחק מורכב מהרבה רובוטים והרבה מכות. מאחר ואין יותר מדי משחקים בסגנון הזה למסופים הידניים, קשה להיות בררניים, אבל...
הגרפיקה קופצנית והאנימציה לא חלקה, הרקעים פשוטים והצליל ירוד. מכל אלה יכולנו להתעלם אלמלא השליטה המאוד חלשה ברובוטים, לא מגוונת ולא מדויקת. בקיצור: מרד הרובוטים נראה חלוד.



גרפיקה - 70%
צליל - 60%
רמת משחק - 55%
אורך חיים - 65%
ציון כולל - 60%



DOOM 3



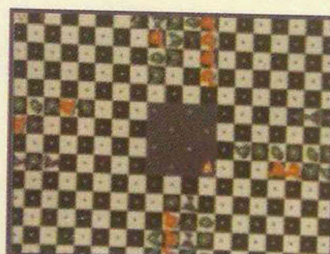
לא אחד
באפריל!
המשחק הזה
עומד להגיע
מאוד בקרוב לסופר־נינטנדו. בחברת וויליאמס,
המפתחות של המשחק, מדברים בקול־רם על
גירסה נוספת... לאולטרא־64!

GREEN LANTERN



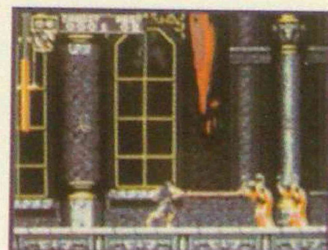
הלוחם הירוק, שפופולארי
בחו"ל בחוברת קומיקס, מגיע
גם אל הסופר־נינטנדו במשחק
פעולה. יש לו טבעת קסמים
מיוחדת בעזרתה הוא מכה ביריביו.

ZOOP



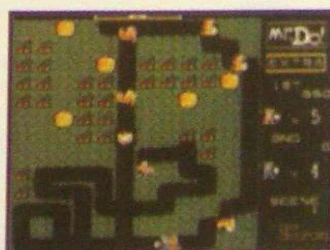
משחק לוח־פאזלים חדש
לסופר־נינטנדו מאיים בצורה
רצינית על ההצלחה האטומית
של הטטריס האגדי. הרעיון:
להסיר קוביות בסדר מסוים.
התוצאה: ממכרת!

DRACULA X



הפריקים הותיקים של דרקולה,
הערפד הנצחי, לא שוכחים אף
אחד מהמשחקים וגם לא
מפספסים אף אחד מהם. בעלי
הסופר־נינטנדו מוזמנים להנות
מהסבה של משחק הפי.סי.
למסוף שלהם. למרות שהמשחק לא מגיע על תקליטור, שעדיין
אין לנינטנדו, הוא מבטיח טובות ו...דם!

MR. DO!



במבט ראשון זה מזכיר את
פקמן. בידיעה ראשונה, זהו
משחק ממכונות הוידאו, שכבר
חוגג את הבר־מצוה שלו.
ובמבט שלישי ומסכם, זהו
משחק יריות לסופר נינטנדו, בו
אתם שולטים במר דו, צריכים
לחסל את המפלצות ולאכול
הרבה דובדבנים. לדעת
המומחים מדובר בעוד להיט לסופר...

SHADOW SQUADRON



זהו משחק "המשך" לסדרות
מלחמת הכוכבים, מבוסס על
מנועים גרפיים שסגה פיתחה
עבור "מלחמת הכוכבים"
ומיועד להרחבת 32 הביט של המגהדרייב.

MAGICAL SCHOOL BUS



המשחק הזה נועד, כנראה,
לקהל הפריקים היותר צעיר,
אם כי גם הותיקים יהנו לתפוס
את ידית המשחק. למעשה
מדובר בכמה משחקונים
בסגנונות שונים.

ROBOTECH



אולטרה 64, תתעורר חביבי!
כן, עוד משחק שיצא באופן
בלעדי למסוף החדש של
נינטנדו, כאשר זה יצא לשוק!
כבר לפי השם אפשר להסיק,
שמדובר במשחק יריות בין
רובוטים, בתיאום וכו'.

PRETTY FIGHTER X



משחק המכות הנשי הראשון
בעולם! כן, המשחק הזה, שיצא
החודש ביפן לסאטורן מתבסס
על המין הנשי, החזק והיפה:
שוטרת, אחות בית־חולים, מתאבקת ג'ודו, נזירה, תלמידת
תיכון, נסיכת הדיסקו ועוד... ומי שלא ראה אותן לא יאמין איך
שהן יודעות להרביץ!

SHIN SHINOBI-DEN



הפריקים הותיקים של שינובי
עומדים ללקק את השפתיים
בהנאה: שינובי מגיע לסאטורן!
הגרפיקה הפעם באיכות יותר
גבוהה, דמויות דיגיטליות והרבה אקשן. הכל לפי מיטב
המסורת.

GOKUJYOH PARADIUS DELUXE PACK



משחק יריות מרהיב מבית קינאמי, שיצא בעבר הקרוב למסוף החדש של סוני וזוכה כבר עכשיו למהדורה שניה, והפעם לסאטורן של סגה. בגירסה של סוני היו בעיות של האטת המשחק בזמן הקריאה מהתקליטור. האם הבעיה קיימת גם בגירסת הסגה? נחכה ונראה.

THE JOURNEYMAN PROJECT



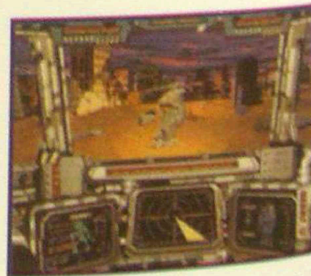
הפריקים המנוסים, שכבר זוכרים משחקים ישנים מהפי.סי ודאי זוכרים את המשחק הזה, בו עליכם למנוע בעיות שנוצרות בגלל טיול בזמן. (זוכרים את "בחזרה לעתיד"...) המשחק יצא לסאטורן ול־PLAYSTATION של סוני.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD



עוד סנטימנטים לפריקים הותיקים: ספוט, הנקודה האדומה מהפרסומת של פפסי, שכבר כיכבה בעבר על כל מסוף המשחק של סגה ונינטנדו והפי.סי. מגיעה גם למסופי הדור החדש של סוני וסגה.

BATTLETECH



ועוד הסבה לסאטורן, למי שמכיר את המשחק שמשווק כרגע בארץ לפי.סי. אתם הנווטים של רובוט ענק המשתתף במלחמת עולמות. הרבה אקשן מובטח!

TWISTED METAL



מירוץ מכוניות על החיים ועל המוות, בלי רחמים, תלת־מימדי, מהיר, קטלני, מלהיב ומקפיץ... למסוף החדש של סוני.

ESPNS EXTERME



ועוד מירוץ מכוניות למסוף של סוני, הפעם יותר שפוי אבל כולו על־גבי סקטבורד! עשרים מסלולים, ראש־בראש־בהחלט נשמע ונראה מבטיח!

ZERO DIVIDE



משחק מכות למסוף החדש של סוני, תלת־מימדי, השלישי במספר למסוף הזה (אחרי TOH SHIN DEN ואחרי TEKKEN). האם יש לו מה לחדש ומה להוסיף?

NIGHT STRIKER



כמה מכם ודאי מכירים את המשחק ממכונות הוידאו. חברת טאייטו הסבה אותו למסוף החדש של סוני. משחק יריות מרהיב, תלת־מימדי, שיקפיץ לכם את האדרנלין!

WARHAWK: TRMM



ל־PSX של סוני יש עכשיו גם סימולטור מסוקים, בו עליכם לחסל את כוחותיו של מנהיג מטורף בשם קריל.

EARTHWORM JIM 2





ג'ים, תולעת האדמה שהטריפה את כל עולם המשחקים השנה, חוזרת לעוד שלבים, עוד עלילה שהיא כמובן עוד יותר מטורפת ובקיצור הרבה כיף מובטח לכל בעלי המגהדרייב והסופר־נינטנדו.